



La Cara del Futuro

Manual de Juegos

Por favor, lea detenidamente este manual antes de poner en funcionamiento su televisor.

Conserve el manual para futuras consultas.

Anote el número de modelo y serie del aparato. Anote la información de la etiqueta ubicada en el panel posterior, su distribuidor se la pedirá en caso de cualquier solicitud de servicio.

Internet Home Page : <http://www.lge.com>

P/N : 3828VA0393T

CONTENIDO

1. SOCCER	3
2. BLOCK!! BLOCK!!	7
3. BASEBALL	10
4. LASER MAN	14
5. BODY CAPSULE	17
6. MOBILE RACING	19
7. BATTLE STAR	21
8. LG CHESS	23
9. SPACE ROCKET	25
10. POCKET BALL	27
11. TENNIS	29
12. LITTLE STAR	31
13. PERFECT PUZZLE	33
14. QUICK BRAIN	35
15. CAR RACING	37

1

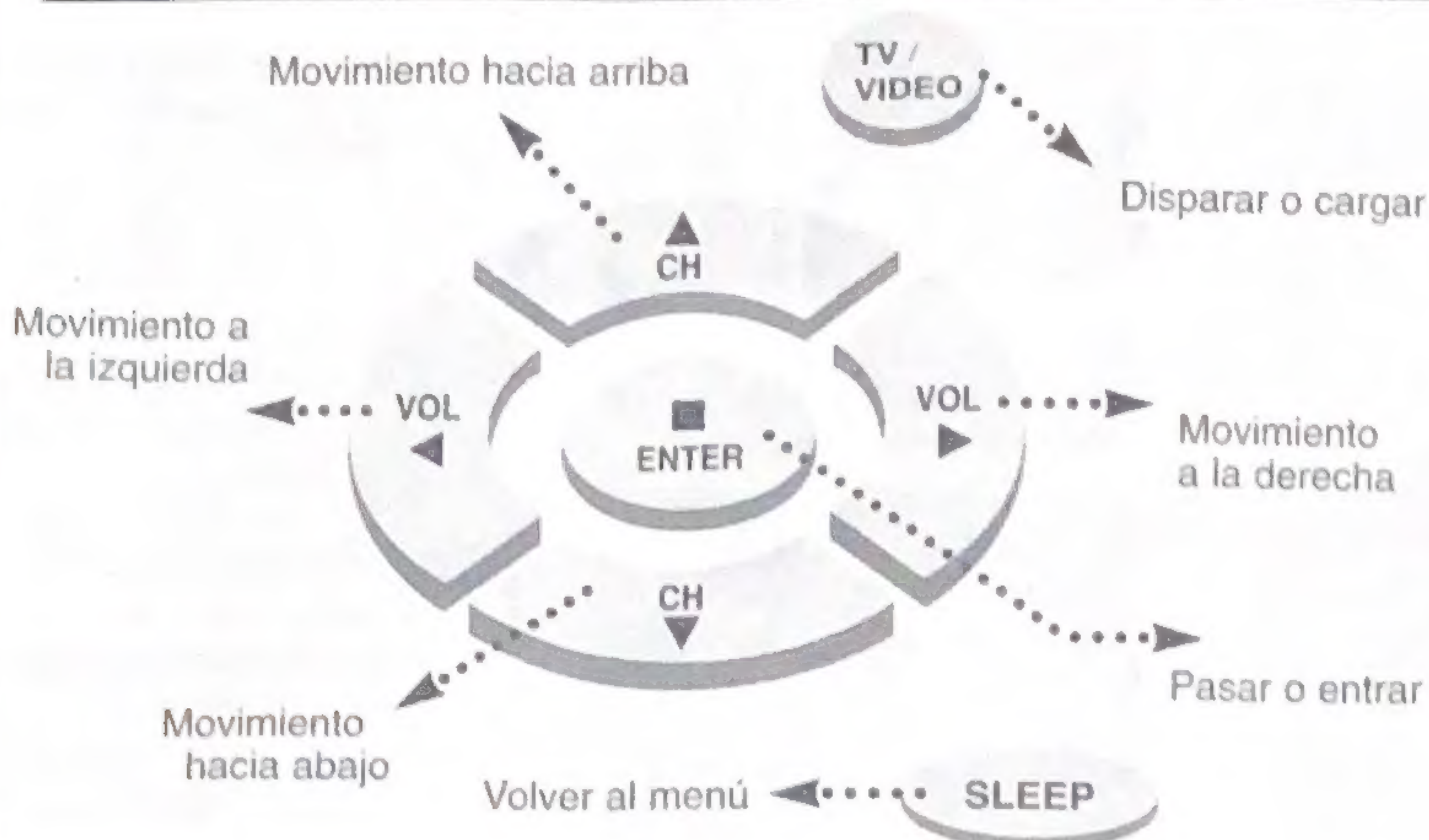
SOCCER








CONTENIDO

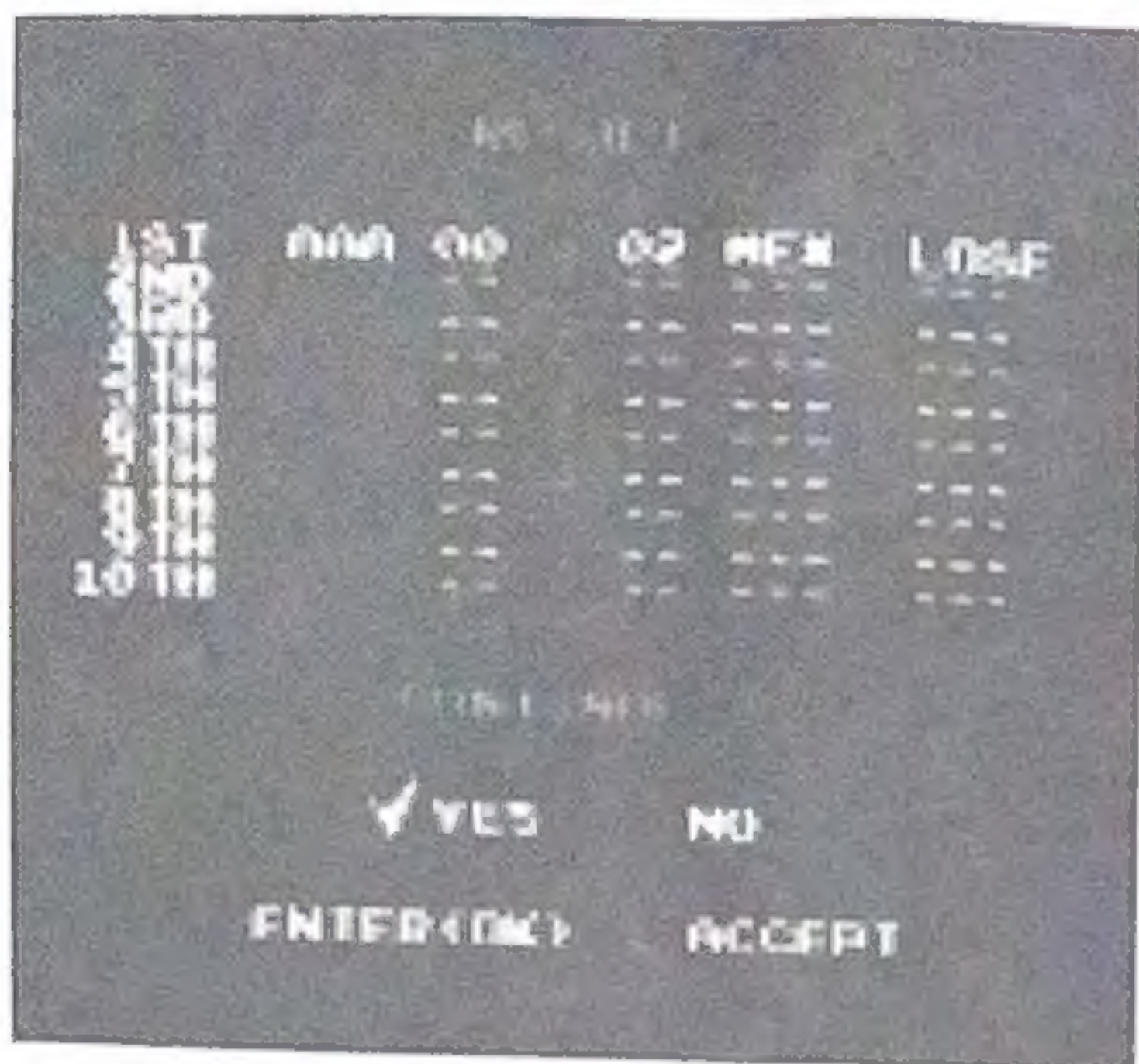
Este es un emocionante juego de fútbol. Como en los juegos de fútbol normales, el partido está dividido en primera y segunda mitad. El equipo que marca más goles, por supuesto, gana el juego. Los jugadores pueden escoger entre equipos de 10 diferentes países y la duración del encuentro se puede programar entre 1, 3, 5, 10, 20, 30 y 45 minutos. Si el encuentro termina en un empate, los tiros de penalti determinarán al ganador.

CONTROLES DE USUARIO

Los jugadores con el signo (▼) se controlan utilizando las teclas ↑ ↓ ↔ mientras que los jugadores que no tienen el signo (▼) pueden disparar, pasar, o hacer entradas al contrario. Si el usuario continua jugando solamente este juego de fútbol, las anotaciones resultantes de cada partido se van acumulando al resultado final.



No	TECLA		REFERENCIA	
			Ataque	Defensa
1		TECLA DERECHA	▶ Apriete para mover a la derecha Conserve apretado para mover continuamente a la derecha	▶ Apriete para mover a la derecha Conserve apretado para mover continuamente a la derecha
2		TECLA IZQUIERDA	▶ Apriete para mover a la izquierda Conserve apretado para mover continuamente a la izquierda	▶ Apriete para mover a la izquierda Conserve apretado para mover continuamente a la izquierda
3		TECLA ARRIBA	▶ Apriete para mover hacia arriba Conserve apretado para mover continuamente hacia arriba	▶ Apriete para mover hacia arriba Conserve apretado para mover continuamente hacia arriba
4		TECLA ABAJO	▶ Apriete para mover hacia abajo Conserve apretado para mover continuamente hacia abajo	▶ Apriete para mover hacia abajo Conserve apretado para mover continuamente hacia abajo
5		TECLA ENTER	▶ Pasar	▶ Entrar
6		TECLA TV/VIDEO	▶ Disparar	▶ Cargar
7		TECLA SLEEP	▶ Volver al índice	

Resultado**Muestra el registro de partidos contra el equipo contrario .**

Muestra los resultados contra el equipo contrario. Los resultados de los 10 últimos partidos se van a guardar. Desde el undécimo partido, el primer partido será borrado y el segundo partido pasará a ser el primero. Y así sucesivamente.

2ND→1ST, 3RD→2ND.....11TH→10TH

Elija YES o NO para continuar o parar el juego y apriete ENTER. Si elige YES y aprieta ENTER, la pantalla pasará a "Select opposite country and Time Setup". Si elige No y aprieta ENTER, volverá a la pantalla inicial principal.

Las reglas en esta modalidad de fútbol son parecidas a las del fútbol real. Hay reglas respecto a saques de esquina, saques de banda, y saques libres. Pero para jugar más fluidamente, las reglas respecto a faltas se han atenuado un poco. El trabajo en equipo es muy importante en este juego de balón pie. A medida que el jugador mejora sus habilidades manejando y pasando el balón, llevándolo a meter goles; tendrá más y más diversión.

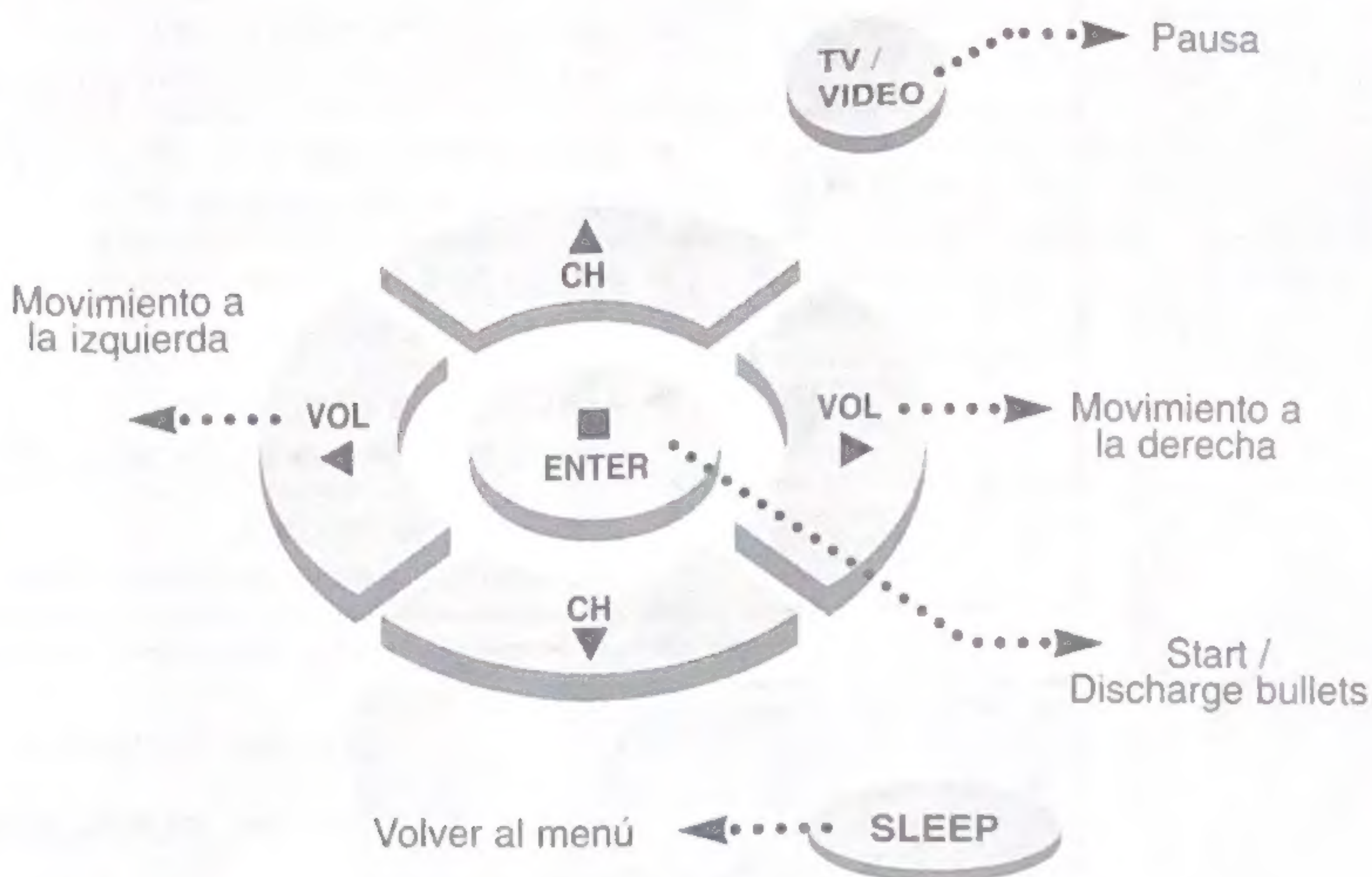
2

BLOCK!! BLOCK!!

CONTENIDO

En este juego, mediante una pelota haciendo que rebote, la dirigirá para romper los bloques de encima de la pantalla. Tiene que romper todos los bloques para avanzar al siguiente nivel. Si falla cuando la pelota va a rebotar en la base que usted controla, perderá uno de los artículos. Mientras rompe los bloques, recoja los diferentes símbolos que van cayendo de los bloques. De esta manera, puede romper los bloques más fácilmente y ganar puntuación rápidamente.








CONTROLES DE USUARIO



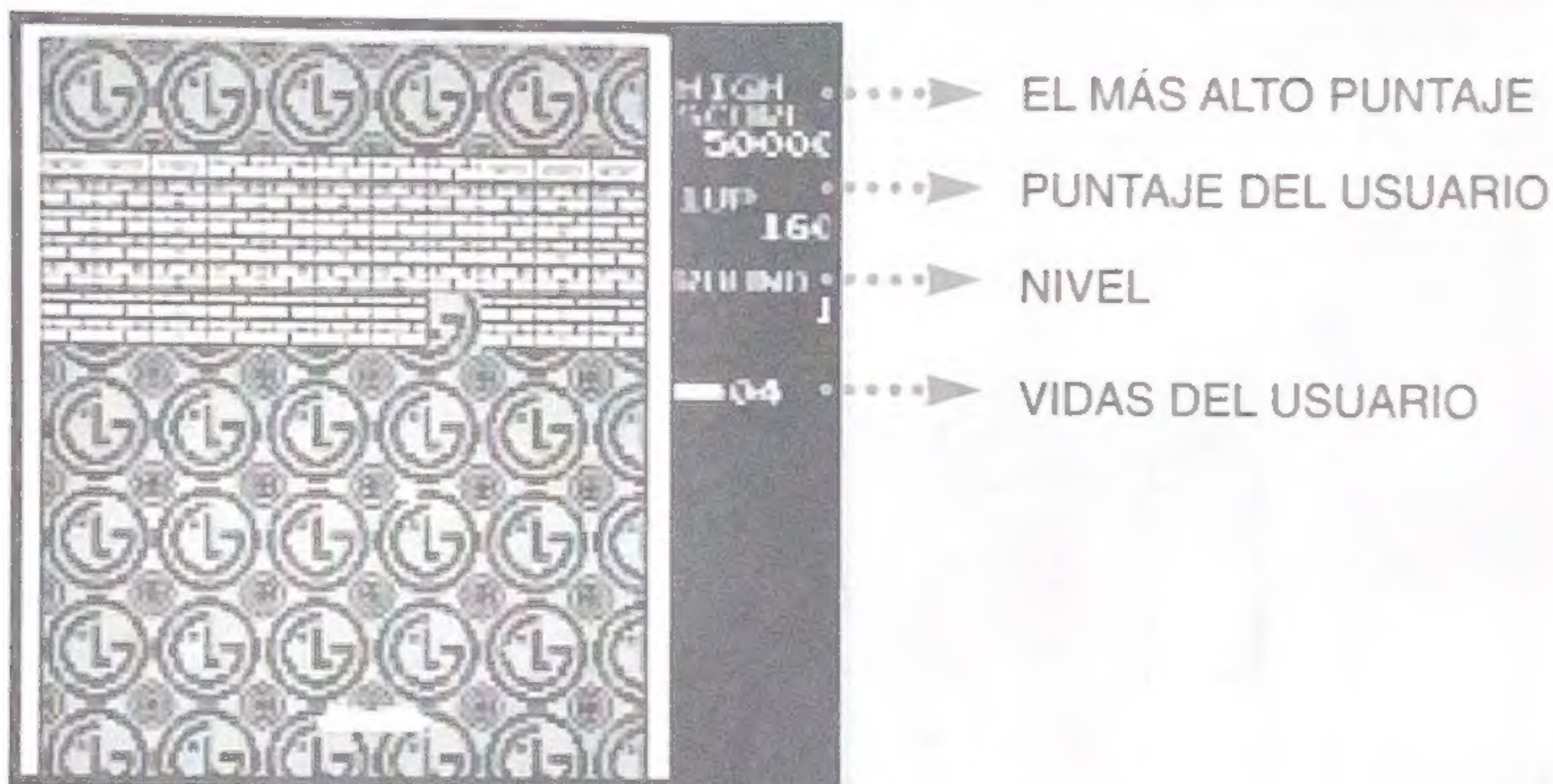
No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA IZQUIERDA	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Apriete izquierda una vez para mover a la izquierda - Mantenga apretada IZQUIERDA para mover continuamente y suéltela para parar
2		TECLA DERECHA	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Apriete DERECHA para mover a la derecha - Mantenga apretada DERECHA para mover continuamente y suéltela para parar
3		TECLA ENTER	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Disparar balas: puede ser usado después de recoger el artículo de Disparar ▶ Retener y soltar la pelota: se puede realizar después de recoger el artículo de imán
4		TECLA TV/VIDEO	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Pausa: Apriete la tecla una vez para detenerse durante el juego y apriételo otra vez para volver al juego
5		TECLA SLEEP	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Volver al índice

ARTICULOS PARA UTILIZAR

Los bloques lanzan varios artículos al explotar. Recoja estos artículos para avanzar en su juego.

No	KEY	REFERENCIA
1		<p>► ARTÍCULO DE VELOCIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reduce la velocidad de la pelota a la mitad que lo anterior. - La pelota vuelve a su velocidad inicial si choca contra el techo.
2		<p>► ARTÍCULO DE IMÁN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Magnetiza la pelota sin rebotarla. - Apriete la tecla ENTER desde la posición deseada para disparar la pelota.
3		<p>► ARTÍCULO DE PAGA EXTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Da a un jugador una barra nueva como una paga extra.
4		<p>► ARTÍCULO DE ETAPA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avanzar al nivel siguiente
5		<p>► ARTÍCULO DE DISPARAR LA PISTOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispara balas. Apriete la tecla ENTER para cada disparo.
6		<p>► ARTÍCULO DE EXTENSIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dobla el número de barras del jugador.
7		<p>► ARTÍCULO DE PELOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aumenta el número de pelotas a tres

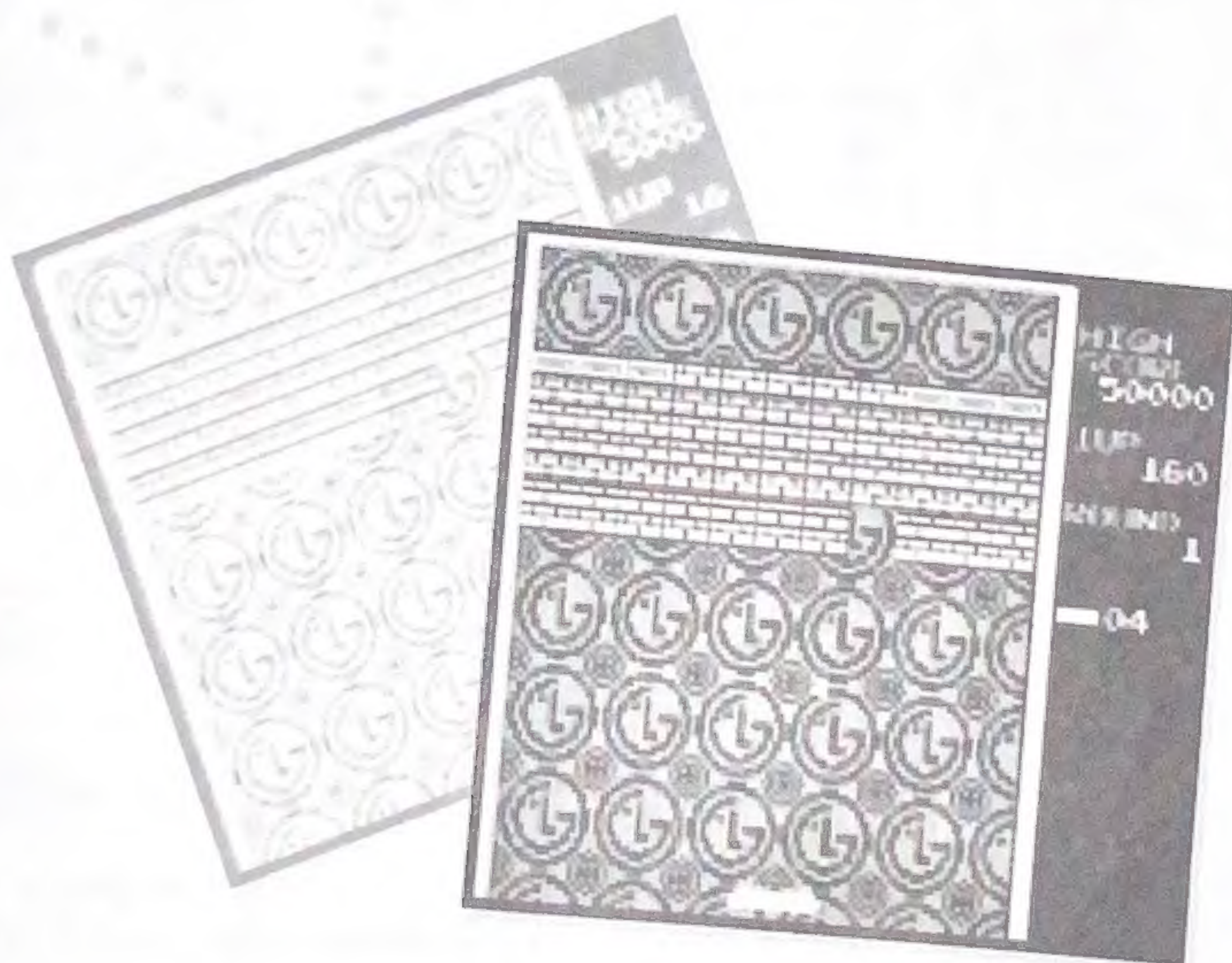
PANTALLA PRINCIPAL



Para empezar, elija 2. BLOCK!! BLOCK!! en la pantalla inicial. Un mensaje, "GAME START", aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para empezar el juego, que comenzará como en la pantalla que puede verse arriba. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER", se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para volver a la pantalla de GAME START Inicio de Juego.

- ① En el nivel inicial, comenzará con cinco barras.
- ② La pelota estará en su barra. Ajuste la posición de la pelota y apriete la tecla ENTER para dispararla. La pelota saldrá sola automáticamente, si no hay una ejecución durante cierto periodo de tiempo.
- ③ Utilice las teclas de dirección del mando a distancia de su TV y mueva la barra a derecha e izquierda, para dirigir el rebote de la pelota y dispararla hacia los bloques.

- ④ Si fracasa en destruir todos los bloques en un cierto periodo de tiempo, el enemigo saldrá del techo y obstruirá su pelota. Puedes destruir el enemigo golpeándolo con la pelota o con la barra.
- ⑤ Con cada superación de nuevos niveles, la velocidad de pelota incrementa (La pelota acelera a partir del nivel 11).
- ⑥ Desde el 1º hasta el 10º, cada nivel presenta diferentes figuras de bloques. Desde el nivel 11, los bloques son iguales a los del nivel 1.
- ⑦ Después de recoger el artículo de disparar la pistola, apriete la tecla ENTER para disparar una bala.
- ⑧ Los artículos de velocidad reducen la velocidad de la pelota a la mitad de lo anterior. La pelota volverá a su velocidad original si choca contra el techo.
- ⑨ El artículo de etapa crea una puerta en el lado derecho de la pantalla, a través del cual se puede avanzar al siguiente nivel. Si falla al hacer que rebote la pelota antes de entrar por la puerta, perderá una de sus vidas.
- ⑩ En la etapa inicial, el más alto puntaje se sitúa en 50,000 puntos. Si marca encima de este récord, su puntaje se anotará como la más alta puntaje. Pero, si vuelve a menú apretando la tecla SLEEP, el más alto puntaje se pondrá automáticamente como 50,000 puntos otra vez.



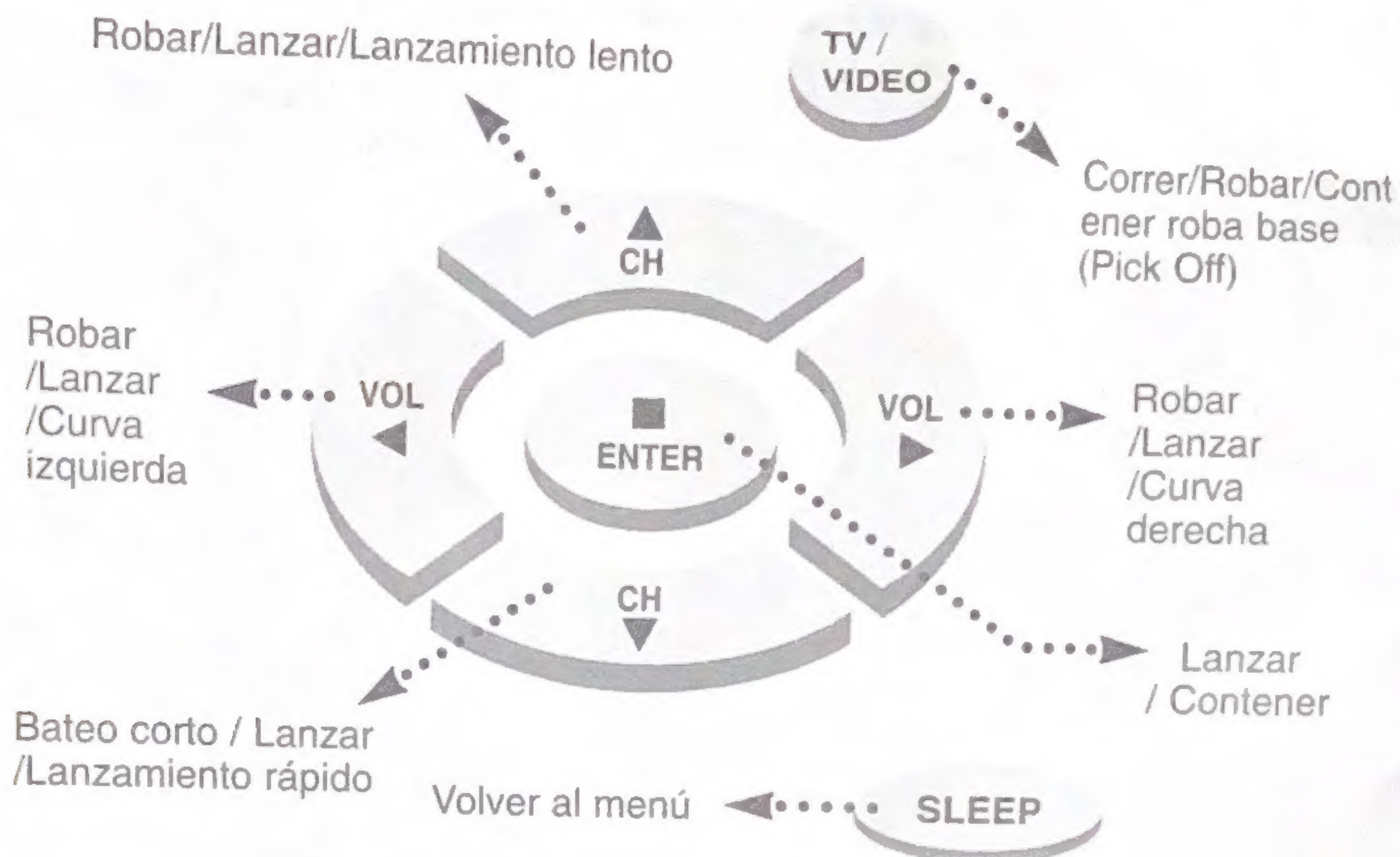
3

BASEBALL

CONTENIDO

Béisbol es un juego muy fácil de jugar. Puede disfrutar con el juego de Béisbol y sus graciosos jugadores. Los bateadores pueden batear una bola corta o larga. También pueden robar una base con un corredor en ella. Los lanzadores pueden lanzar varios tipos de lanzamiento incluyendo rápido, despacio y curvo. Para esta función, prepare la dirección del lanzamiento de una pelota, considerando las prestaciones del mando a distancia, y luego utilice la tecla ENTER o la tecla TV/VIDEO

CONTROLES DE USUARIO

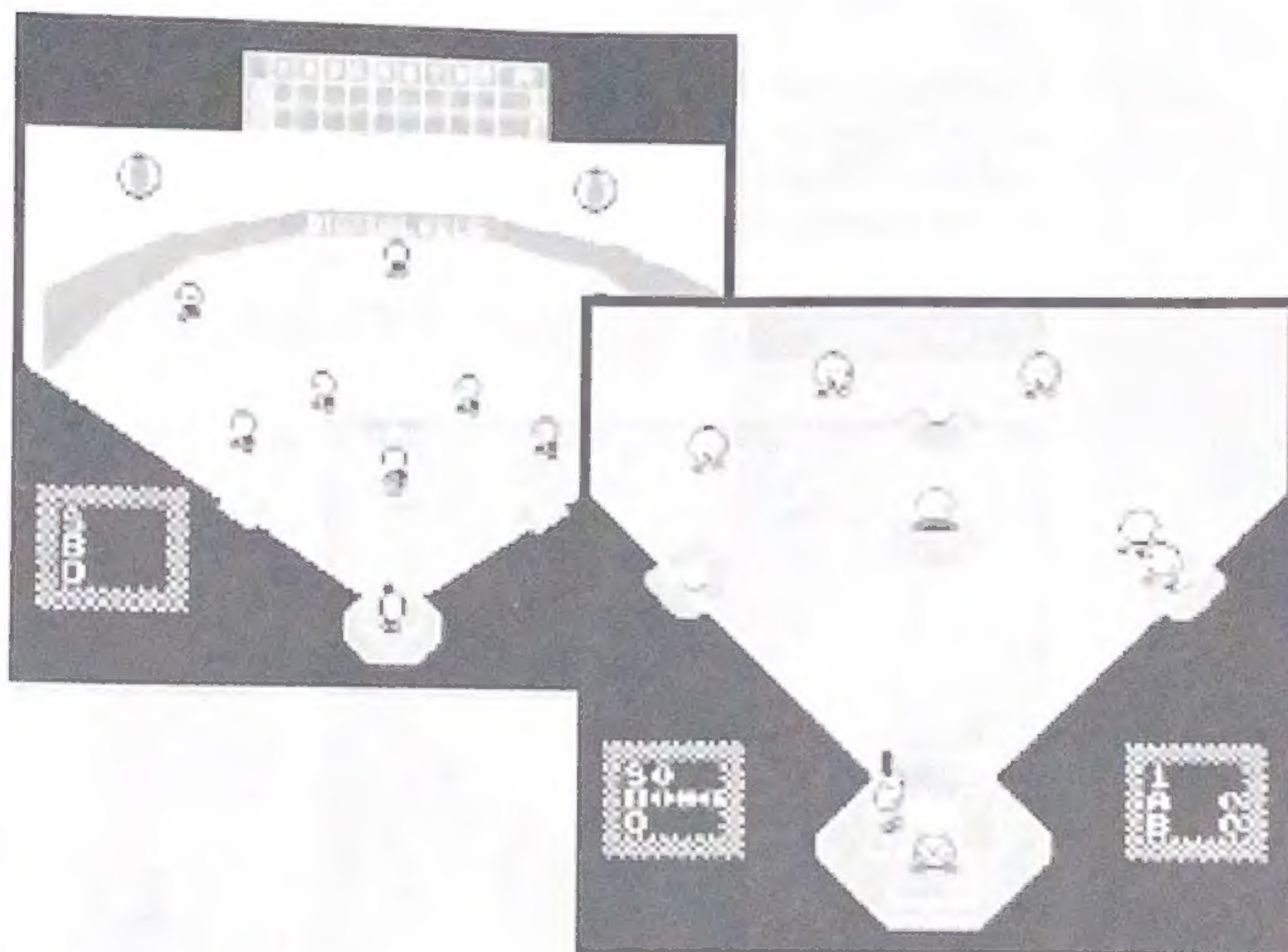


No	TECLA		REFERENCIA	
			ATAQUE	DEFENSA
1		TECLA DERECHA	► Elegir un corredor en primera base al robar una base	► Elegir un lanzamiento a primera base y contener ► Elegir una curva al lado derecho al lanzar
2		TECLA IZQUIERDA	► Elegir un corredor en tercera base al robar una base	► Elegir un lanzamiento a tercera base y contener ► Elegir una curva al lado izquierdo al lanzar
3		TECLA ARRIBA	► Elegir un corredor en segunda base al robar	► Elegir un lanzamiento a segunda base y contener ► Elegir un lanzamiento lento
4		TECLA ABAJO	► Elegir un golpe corto al batear	► Elegir un lanzamiento a home ► Elegir un lanzamiento rápido
5		TECLA ENTER	► Batear	► Lanzar y contener
6		TECLA TV/VIDEO	► Correr bases/ Robar	► Contener roba base
7		TECLA SLEEP	► Volver a índice	

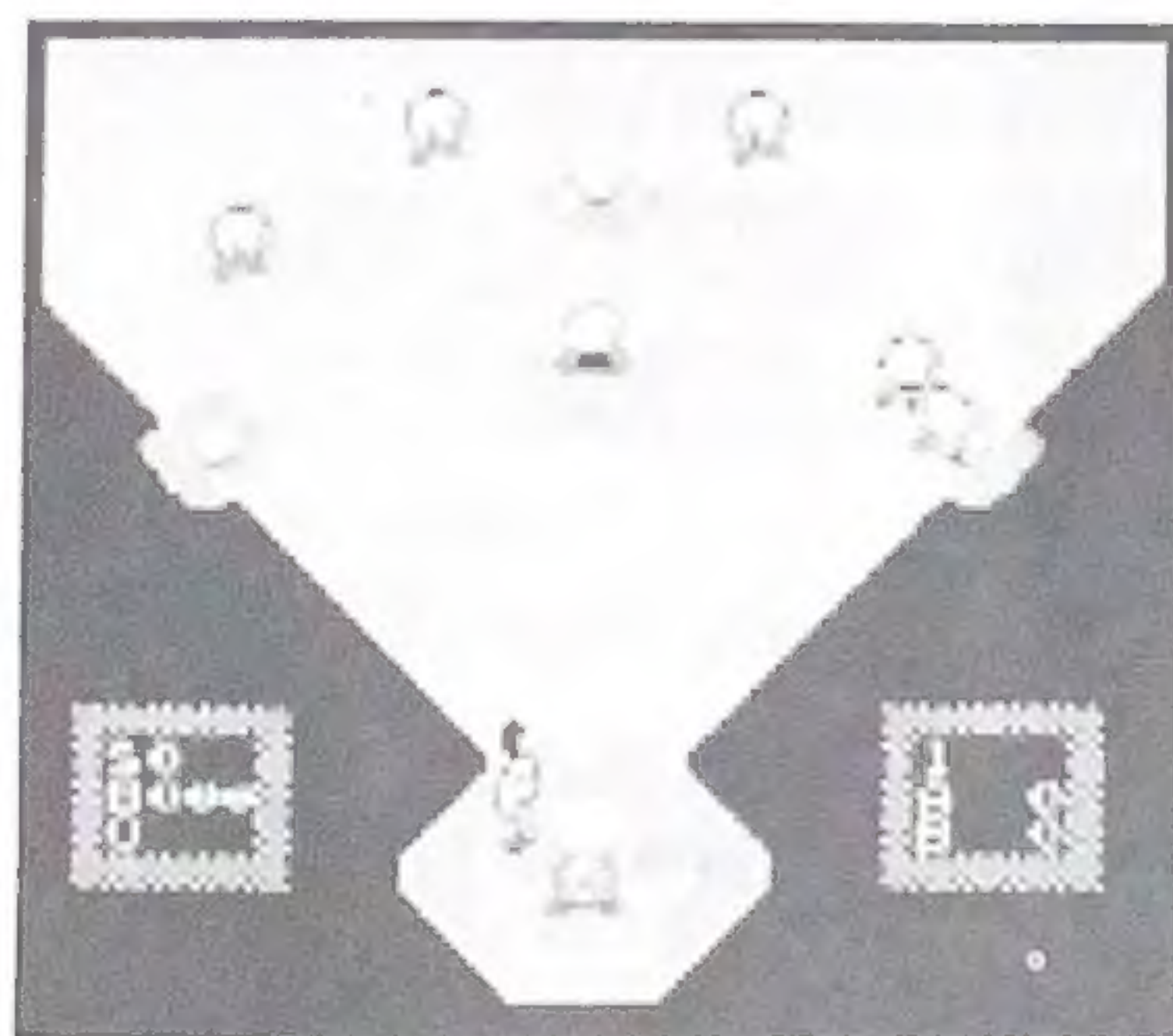
PANTALLA PRINCIPAL

Para empezar, elija 3. Base Ball en el menú de la pantalla y apriete la tecla ENTER cuando un mensaje, "GAME START" aparece en la pantalla. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER", aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para comenzar otra vez.

- ① La selección de un equipo o un campo no se puede ejecutar. Jugará con el equipo ofrecido por este juego.
- ② Los equipos se designan como equipo A (color naranja) y equipo B (color azul). Equipo A será el primer equipo ofensivo.
- ③ Al lado izquierdo de la pantalla, aparece el conteo del bateador, mientras al derecho, el episodio actual y el puntaje.



Ofensiva



■ Batear: ENTER]



Cuando un lanzador lanza, espere el momento justo y apriete la tecla ENTER para que un bateador golpee la bola.

■ Toque : ABAJO



Después de que un bateador se coloque en la caja de bateo, apriete tecla ABAJO y seguidamente la tecla ENTER para que éste adopte la posición para toque.

♣ Si el bateador falla al golpear, tomará otra vez la postura de bateo normal.

■ Base robada:

[La base donde está el corredor TV/VIDEO]



AL tener un corredor en primera base para robar segunda, Apriete tecla DERECHA y luego la

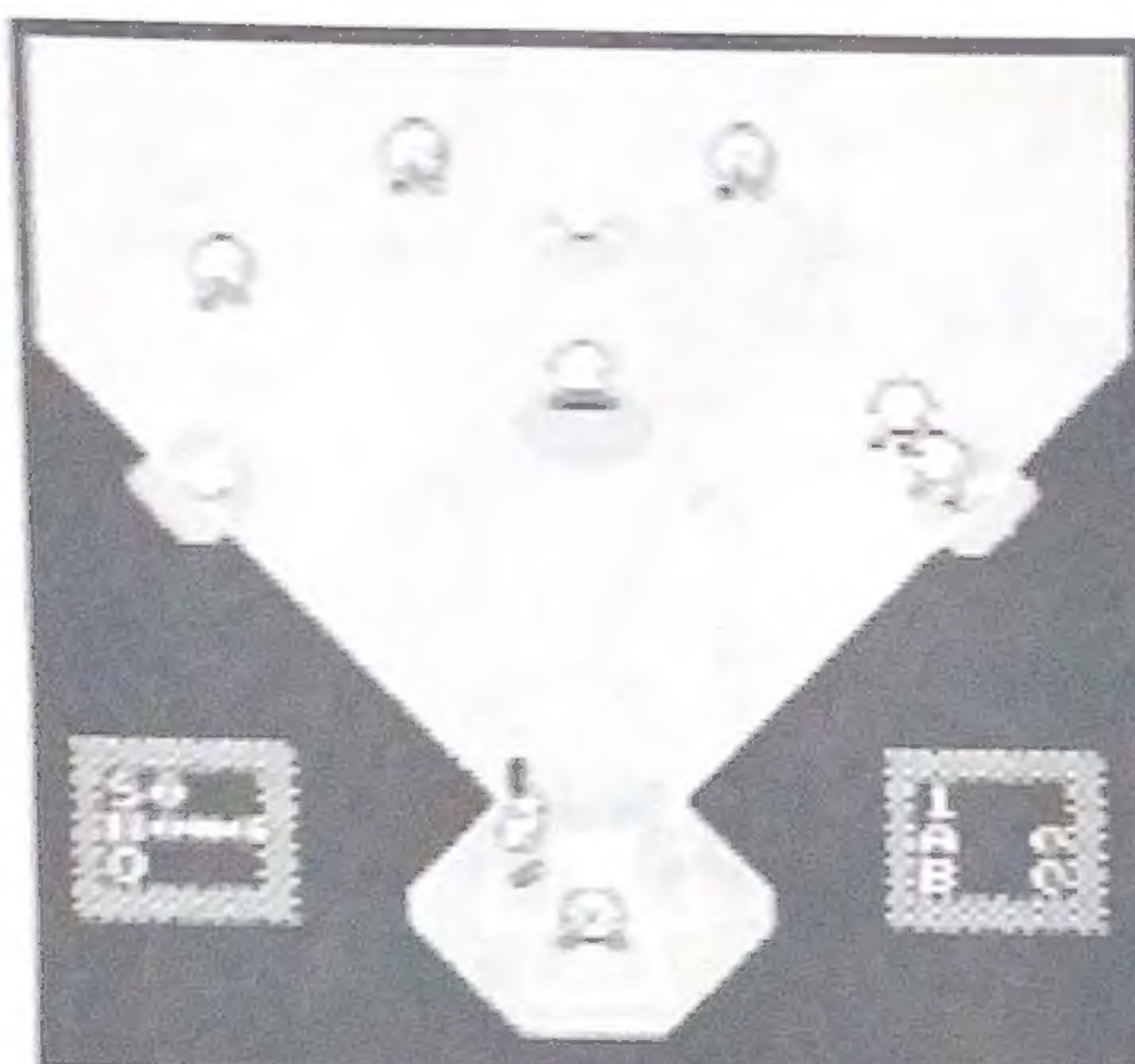
■ Correr:

La base donde el corredor está TV/VIDEO]



Cuando el corredor batea, y va a la segunda base después de pasar la primera, elija la base donde el corredor está de pie (al ir a la segunda base pasando la primera base: la tecla derecha => tecla TV/VIDEO), apriete la tecla TV/VIDEO. Si el corredor intenta volver a la primera base otra vez mientras va a la segunda, apriete tecla ENTER.

Defensa



■ Lanzamiento:ENTER



Cuando el lanzador está listo, apriete la tecla ENTER para realizar un lanzamiento.

■ Lanzar :

Designar una base ENTER



Cuando un bateador golpea una pelota y corre hacia una base, un jugador ofensivo atrapará la pelota y la lanzará para designar una base.

- ✦ Designar una base : DERECHA - Designar la primera base
- ARRIBA - Designar la segunda base
- IZQUIERDA - Designar la tercera
- ABAJO - Designar home

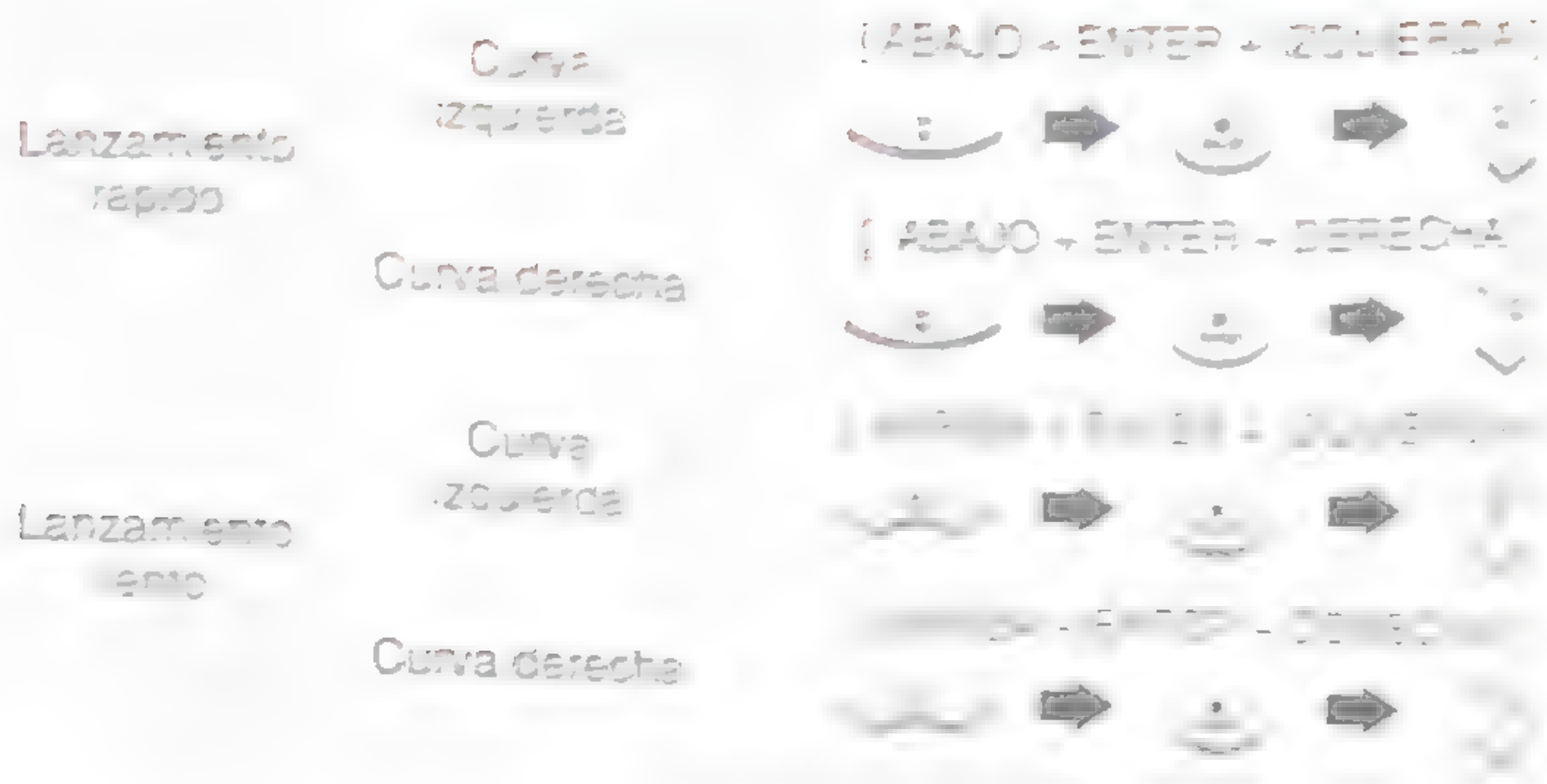
■ Contener roba base : Designar una base TV/VIDEO



Cuando el lanzador lanza para contener roba base a la primera base, apriete tecla DERECHA y luego tecla TV/VIDEO.

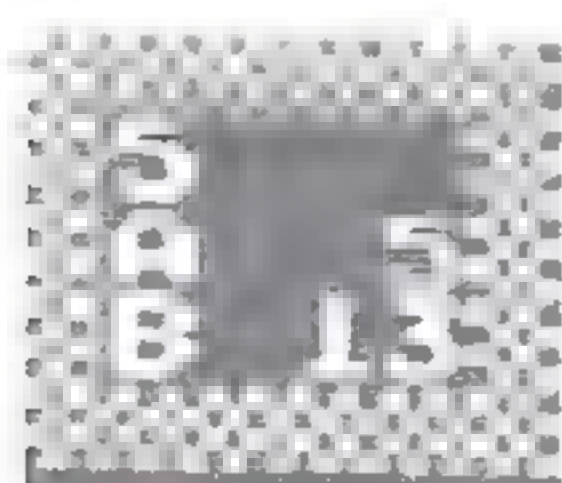
■ Selección de lanzamientos: DIRECCIÓN ENTER DIRECCIÓN

El lanzador puede realizar varios tipos de lanzamientos incluyendo rápido, lento, curvo a la izquierda y curvo a la derecha. Designe la velocidad de un lanzamiento (ARRIBA - lento / ABAJO - rápido) y apriete la tecla ENTER para que el lanzador lance. Elija la dirección de la pelota (DERECHA- curva derecha / IZQUIERDA - curva izquierda).



■ El Marcador

Hay dos marcadores, se encuentran abajo a la derecha, en la parte superior de la pantalla. El de encima, aparece desde el principio del juego. El de abajo, aparece cuando se lanza una bola larga o un home run. Mientras que el de arriba, se muestra cuando un lanzador lanza o un bateador batea.



El marcador de la parte superior de la pantalla.

Muestra el puntaje y el número de outs.

El marcador de la parte inferior de la pantalla.

<El marcador de la parte superior de la pantalla>



En caso de que el marcador de la parte superior solamente muestra resultados de un solo dígito por episodio, cuando el puntaje es de dos dígitos, solo el último dígito se demuestra.

Pero, el puntaje final se marcará hasta con dos dígitos.

■ Movimiento continuo en SAFE

Cuando el marcador de la parte superior de la pantalla muestra el resultado de un solo dígito por episodio, cuando el puntaje es de dos dígitos, solo el último dígito se demuestra. Si se presiona la tecla ENTER, el marcador de la parte superior de la pantalla continuará mostrando el resultado de un solo dígito por episodio. Si se presiona la tecla ENTER, el marcador de la parte superior de la pantalla continuará mostrando el resultado de un solo dígito por episodio. Si se presiona la tecla ENTER, el marcador de la parte superior de la pantalla continuará mostrando el resultado de un solo dígito por episodio.

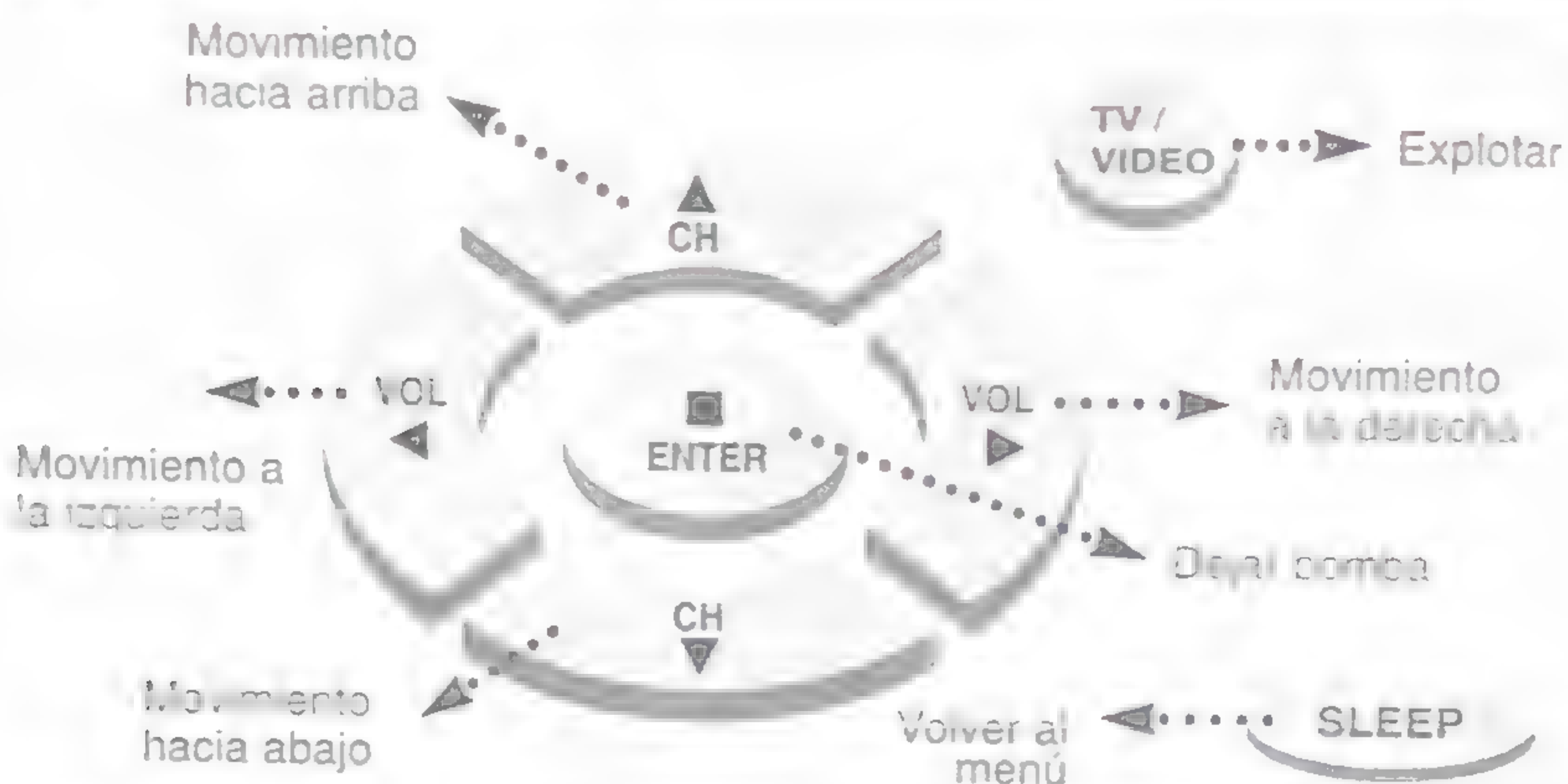
4

LASER MAN

CONTENIDO

En este juego, Laser man luchara contra los extraterrestres utilizando bombas laser. Laser man tiene que instalar bombas laser alrededor de los extraterrestres para matarlos, mientras esquivan varios obstaculos y barricadas. Las bombas laser explotaran mas o menos dos segundos despues de instalarlas, eliminando a los extraterrestres ubicados dentro del radio de la explosion. Despues de instalar la bomba, Laser man tiene que escapar del radio de explosion para estar a salvo. Las barricadas lanzan varios articulos al explotar. Si Laser man recoge estos articulos, podra utilizar sus bombas laser continuamente o el radio de explosion de las bombas se doblara. Para avanzar al siguiente nivel, Laser man tiene que eliminar a todos los extraterrestres y recoger el simbolo de LG despues de destruir las barricadas.

CONTROLES DE USUARIO



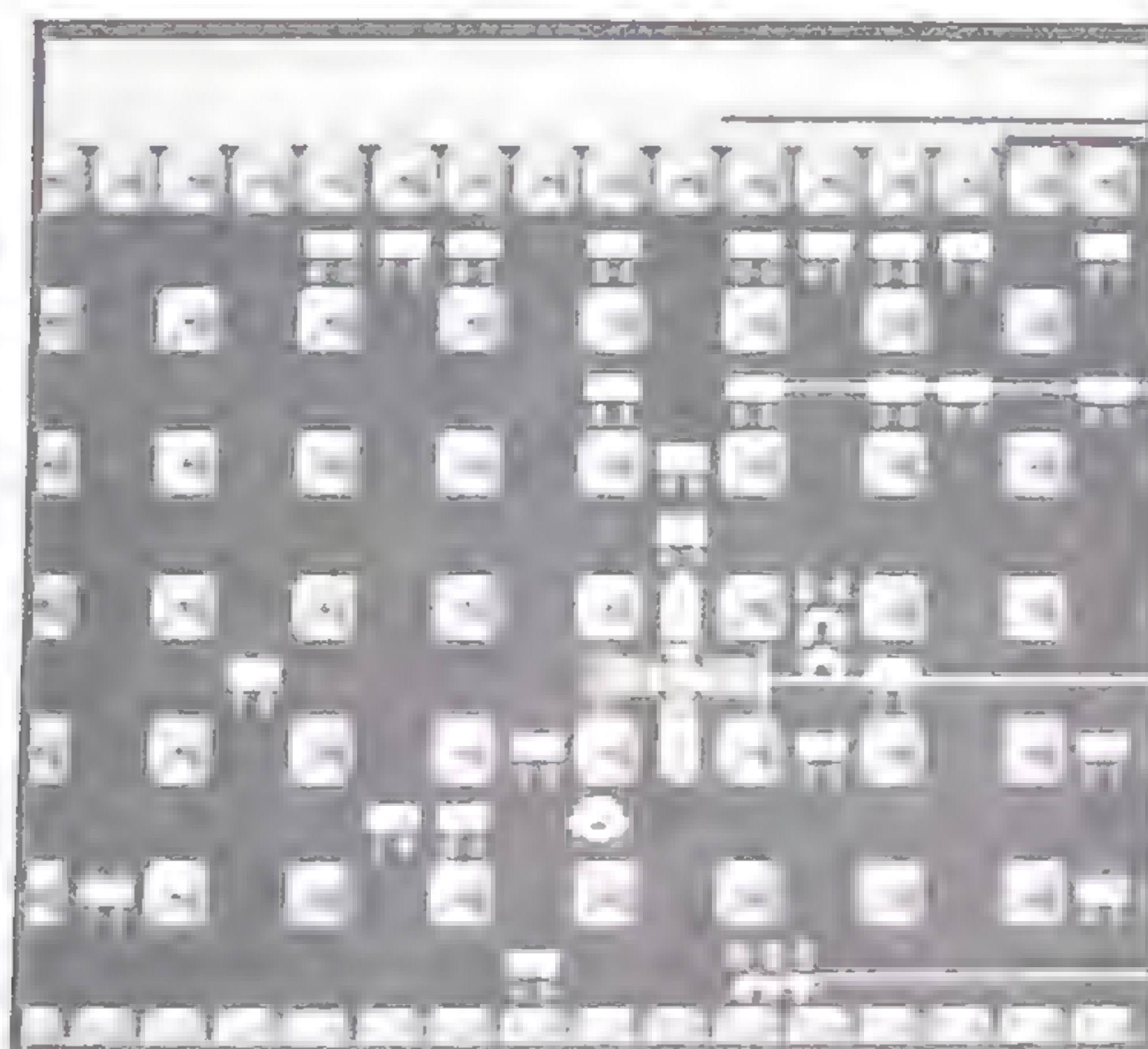
No	TECLA	REFERENCIA
1	TECLA DERECHA	► DERECHA: Apriete la tecla una vez para mover a la derecha y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
2	TECLA IZQUIERDA	► IZQUIERDA: Apriete la tecla una vez para mover a la izquierda y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
3	TECLA ARRIBA	► ARRIBA: Apriete la tecla una vez para mover arriba y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
4	TECLA ABAJO	► ABAJO: Apriete la tecla una vez para mover abajo y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
5	TECLA ENTER	► Dejar bomba
6	TECLA TV/VIDEO	► Explotar: Despues de recoger el articulo de tiempo deje una bomba y apriete la tecla TV/VIDEO para explotar la bomba.
7	TECLA SLEEP	► Volver al indice

**ARTICULOS
PARA
UTILIZAR**

Para terminar el juego Laser man tiene que recoger el SIMBOLO ETAPA / CROSS JETOS
articulos que salen cuando la barricada explota

No	KEY	REFERENCIA
1		▶ ARTICULO DE ETAPA - Permite a Laser man recoger el SIMBOLO ETAPA
2		▶ ARTICULO DE DUBLE - Permite a Laser man recoger el SIMBOLO DUBLE cuando una barricada explota
3		▶ ARTICULO DE FORTALECER - Doble el nivel de la barrera de la fortaleza
4		▶ ARTICULO DE VELOCIDAD - Acelera el movimiento del articulo de Laser man
5		▶ ARTICULO DEL FANTASMA - Permite a Laser man pasar a traves de las barricadas
6		▶ ARTICULO DE FANTASMA - Permite a Laser man pasar a traves de las barricadas
7		▶ ARTICULO REMOTO - Permite la explosion manual
8		▶ SUPER ARTICULO - No muere aun cuando una bomba explote - Tiempo limitado 30 segundos
9		▶ SUPER ARTICULO - No muere aun cuando una bomba explote, ni cuando es alcanzado por extraterrestres - Tiempo limitado 30 segundos

**PANTALLA
PRINCIPAL**



→ PUNTAJE ACTUAL

BARRICADA

BOMBA

EXTRATERRESTRE

Para empezar elija 4 Láser man en la pantalla inicial. Un mensaje "GAME START" aparecerá. Apriete la tecla ENTER le conducirá la pantalla que aparece arriba. Cuando el juego termina un mensaje "GAME OVER" se mostrara en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para volver a la pantalla "GAME START".

i En el nivel inicial, Láser man recibirá cinco artículos

- Utilizando las teclas ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA debe instalar bombas laser a lo largo del camino en el que los extraterrestres se mueven. Láser man trata que escapar el radio de la explosión después de instalar bombas. Las bombas explotaran mas o menos dos segundos después de instalarse matando todo extraterrestre dentro del radio de explosión (Dejar bomba -> tecla ENTER)
- Cuando apriete las teclas ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA asegúrese de apretarlas una vez. Mantener apretadas las teclas causa un movimiento desigual.
- Las barricadas se pueden destruir con bombas laser y generar varios artículos al explotar. El obstáculo en forma de bloque no se puede destruir.



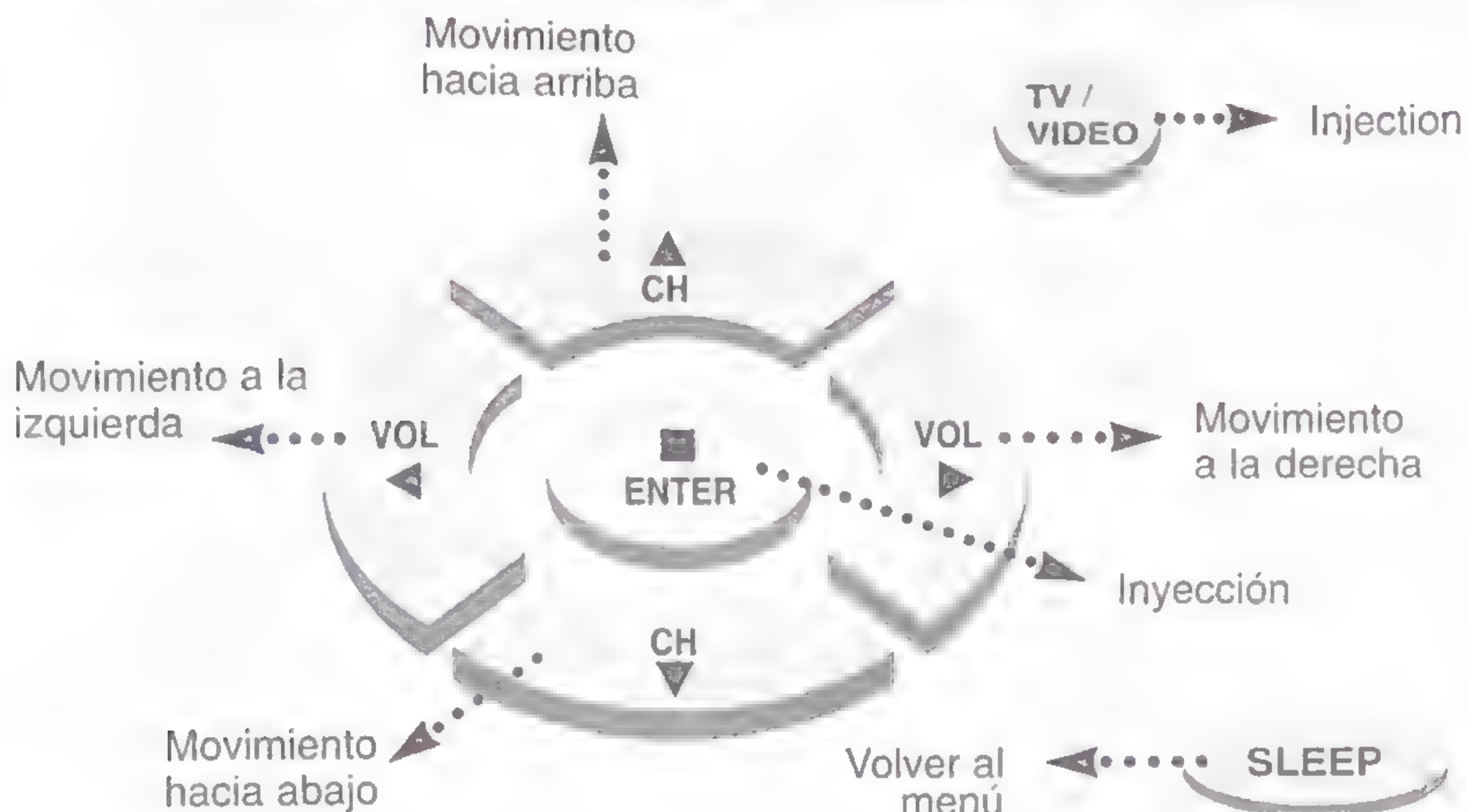
5

BODY CAPSULE

CONTENIDO

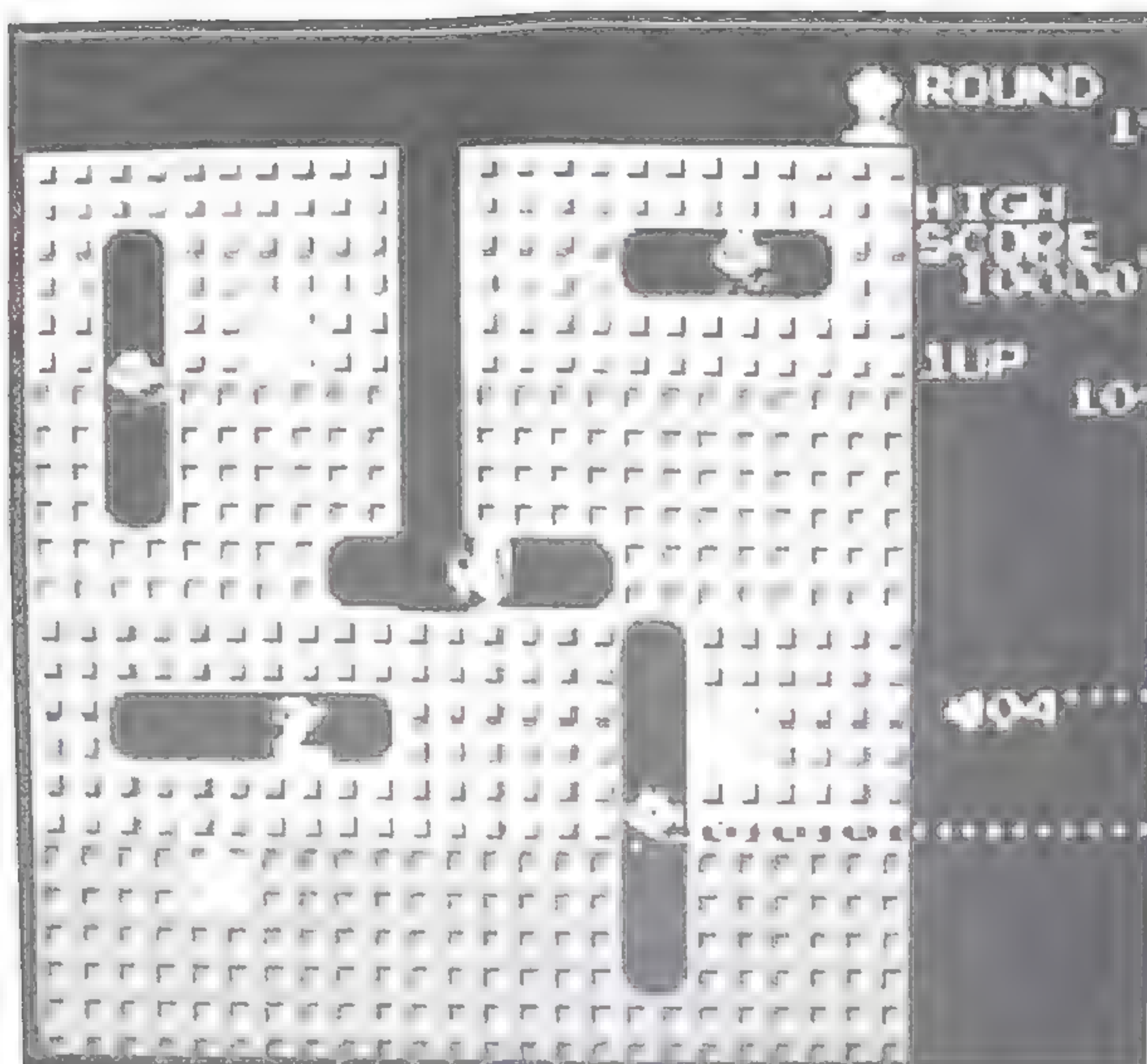
En este juego, El Hombre Capsula, personaje en forma de cápsula, alcanzará los virus dentro del cuerpo humano y los destruirá. Controle al Hombre Cápsula para detener los virus y déles inyecciones para eliminarlos. Pase por todos los obstaculos mientras se mueve continuamente. El Hombre Cápsula tiene que destruir todos los virus para avanzar al siguiente nivel.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	► DERECHA Apriete la tecla una vez para mover a la derecha y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual
2		TECLA IZQUIERDA	► IZQUIERDA Apriete la tecla una vez para mover a la izquierda y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual.
3		TECLA ARRIBA	► ARRIBA Apriete la tecla una vez para mover hacia ARRIBA y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual
4		TECLA ABAJO	► ABAJO Apriete la tecla una vez para mover hacia ABAJO y dos veces para parar. Mantenerla apretada origina un movimiento desigual
5		TECLA ENTER	► Inyección Apriete y detenga la tecla para inyectar automáticamente .
6		TECLA TV/VIDEO	► Inyección Apriete y detenga la tecla para inyectar automáticamente
7		TECLA SLEEP	► Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL



Nivel actual

El mas alto puntu

Puntaje actual

Vidas de usuario

Virus

Para empezar elija 5 BODY CAPSULE en la pantalla inicial. Un mensaje "GAME START" aparecera en la pantalla. Apriete la tecla ENTER que le conducirá a la pantalla de arriba. Cuando el juego termina un mensaje "GAME OVER" aparecera en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para volver a la pantalla "GAME START".

1. En el nivel inicial, el jugador recibirá cinco artículos.
2. Utilizando las teclas ARRIBA ABAJO DERECHA IZQUIERDA, el jugador tiene que alcanzar y destruir los virus dandoles inyecciones (Inyeccion -> tecla ENTER)
3. Cuando apriete las teclas ARRIBA ABAJO DERECHA IZQUIERDA asegurese de apretarlas una vez. Detener las teclas origina un movimiento desigual (el sonido es generado solamente cuando los artículos del jugador estan a su disposicion)
4. Los artículos del jugador lo mueven mas rapido en la ruta por donde ha pasado antes (color negro) que en una nueva ruta (otro color). El color de una nueva ruta cambia a negro cuando el jugador pasa por ella

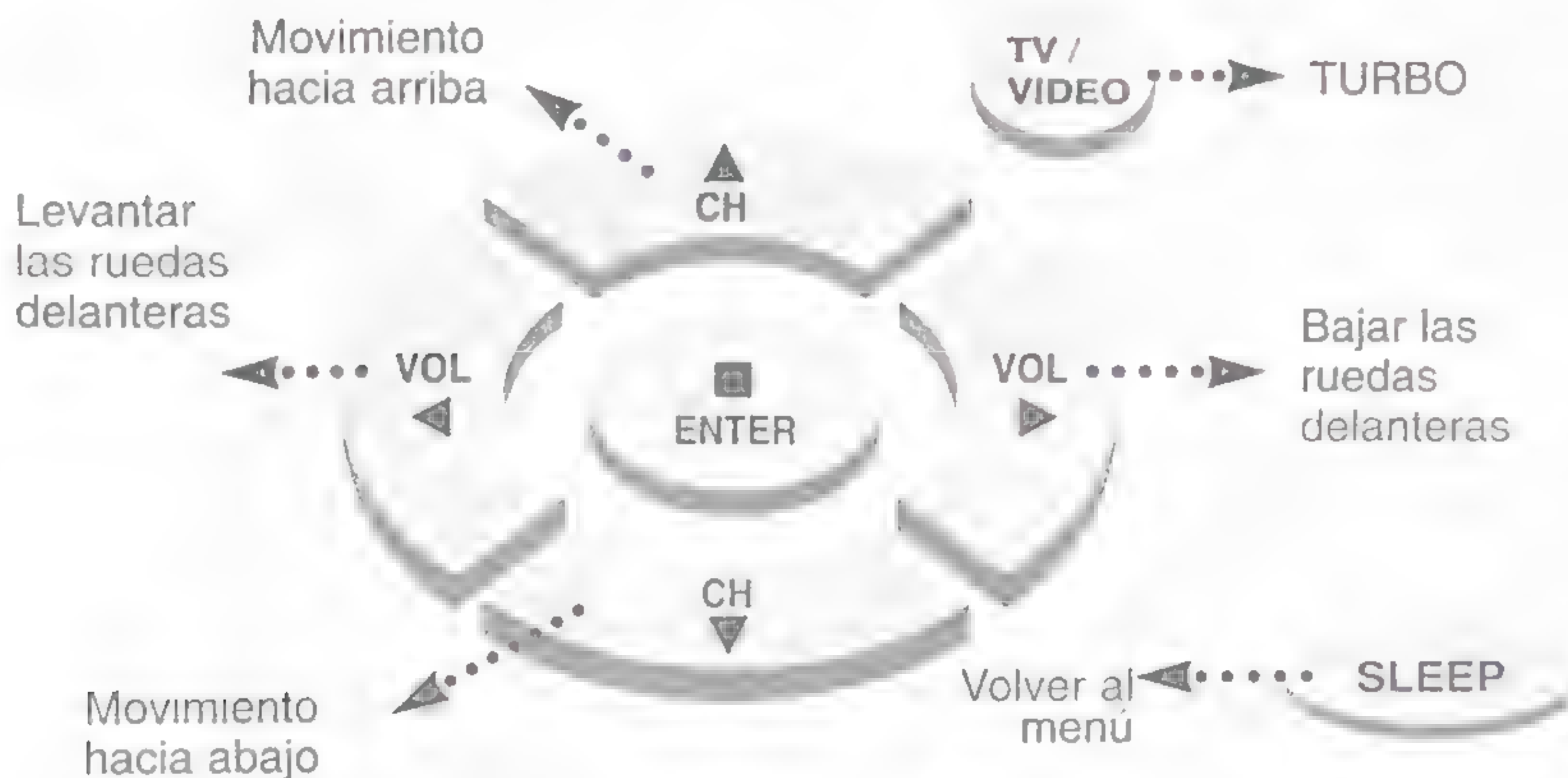
6

MOBILE RACING

CONTENIDO

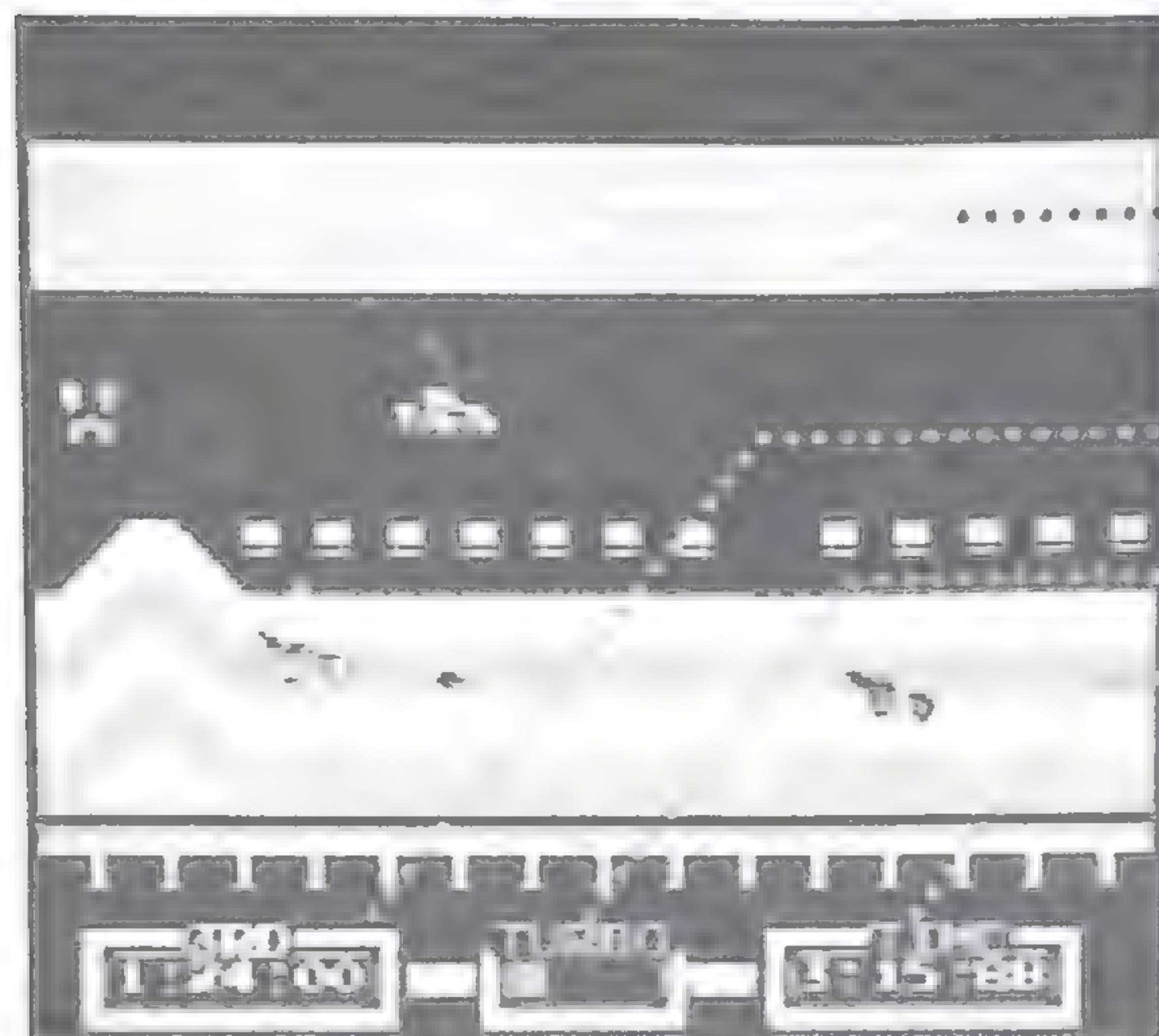
En este juego, el jugador conduce un coche teledirigido y compite contra otros contrincantes. Hay varios obstaculos situados en la pista. Utilice las rampas colocadas en varios sitios de la pista, para saltar mas lejos y utilice la tecla Turbo para acelerar al instante. Cada nivel está diseñado para realizar dos vueltas y presenta diferentes tipos de obstaculos. Utilice las teclas ARRIBA y ABAJO para evitar o saltar un obstáculo. En este proceso, si su coche choca contra otros coches, se parara. Tiene que terminar cada carrera entre los tres primeros para avanzar al siguiente nivel

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	► DERECHA Para aterrizar después de saltar. Apriete la tecla una vez para bajar las ruedas delanteras .
2		TECLA IZQUIERDA	► IZQUIERDA Para aterrizar después de saltar. Apriete la tecla una vez para levantar las ruedas delanteras.
3		TECLA ARRIBA	► ARRIBA Para evitar o saltar un obstáculo. Apriete la tecla una vez para moverse
4		TECLA ABAJO	► ABAJO Para evitar o saltar un obstáculo. Apriete la tecla una vez para moverse
5		TECLA TV/VIDEO	► Turbo Para acelerar al instante. Apriete la tecla una vez para activarlo y apriétela otra vez para desactivarlo .
6		TECLA SLEEP	► Volver al índice

PANTALLA
PRINCIPAL



Tiempo Primer
Clasificado

Tiempo Tercer
Clasificado

TURBO

Puntaje actual

Para empezar el juego MOBILE RACING en la pantalla inicial. Un mensaje "GAME START", aparecerá en la pantalla. Elija una pista y apnete la tecla ENTER, que lo conducirá a la pantalla de arriba. Cuando el juego termina, un mensaje "GAME OVER" se mostrara en la pantalla. Apnete la tecla ENTER para volver a la pantalla GAME START.

1. Cuando el juego empieza, su coche lleva el TURBO completo y sale automáticamente.
2. Utilice las teclas ARRIBA/ABAJO para evitar obstaculos o para saltar por los rumbos.
3. Puede acelerar al instante utilizando la tecla TV/VIDEO. Dece que desactive el TURBO antes de que el indicador llegue al máximo y cambie enteramente al bajar la tecla SLEEP. Apnete la tecla TV/VIDEO una vez para activar el TURBO y apnete la vez para desactivarlo.
4. Si usa demasiado TURBO, un mensaje "OVER HEAT" aparecerá en la pantalla y no podrá conducir su coche durante unos momento.
5. El tiempo del primer clasificado y de tercero, aparecerá arriba y abajo de la pantalla, respectivamente.
6. MOBILE RACING es un juego de clasificación y los puestos se determinan por los tiempos de los corredores. Tiene que hacer la carrera alrededor de la pista dos veces y entrar en el tiempo del tercer clasificado para continuar con la siguiente carrera. Si su puntaje es más bajo que el de el tercer clasificado, el juego terminará.
7. Cada pista presenta diferentes tipos de obstaculos y tiempos de tercer puesto. La quinta pista presenta el nivel más difícil y el tiempo más rapido para el tercer clasificado.

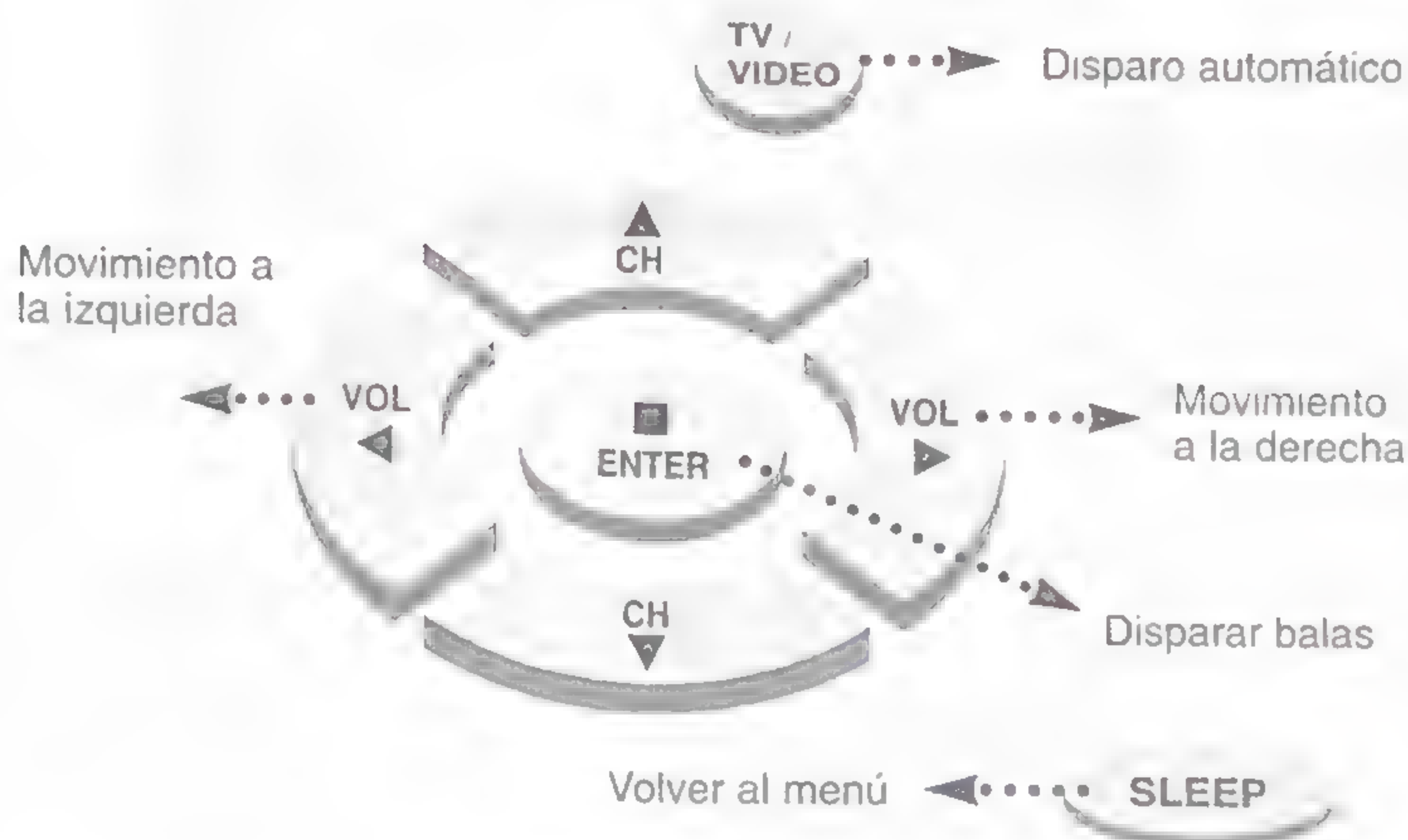
7

BATTLE STAR

CONTENIDO

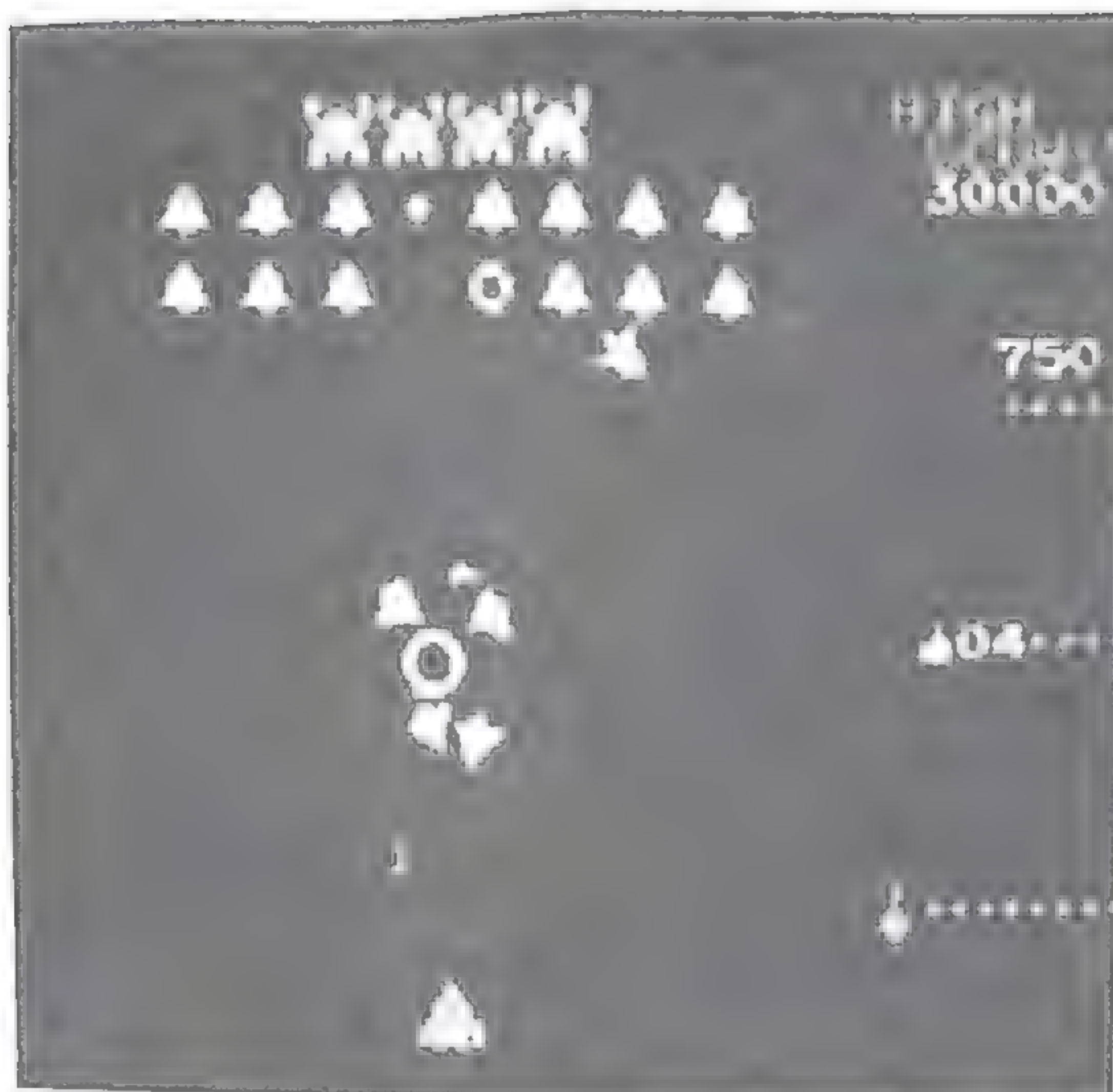
Una batalla en el espacio! El enemigo atacará hacia abajo y tiene que contraatacarlo mientras solamente se mueve hacia el lado derecho e izquierdo y evita las balas voladoras. Los movimientos del enemigo son diferentes dependiendo de cada tipo. Tiene que destruir a todos los enemigos para avanzar al siguiente nivel. Cuando se pasa de nivel, el enemigo se mueve mas rápido y lanza más balas. BATTLE STAR es un juego de puntuacion. Tiene que destruir el máximo de enemigos para lograr un record de puntuacion.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	► DERECHA Apriete la tecla una vez para moverse y manténgala apretada para un movimiento continuo
2		TECLA IZQUIERDA	► IZQUIERDA Apriete la tecla una vez para moverse y manténgala apretada para un movimiento continuo
3		TECLA ENTER	► Disparar balas Apriete la tecla para disparar balas. Dispara una bala cada vez que se aprieta.
4		TECLA TV/VIDEO	► Disparar automáticamente Apriete la tecla una vez para descargar automáticamente balas y apriétela otra vez para desactivar la función
5		TECLA SLEEP	► Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL



El más alto
puntaje

Puntaje actual

Vidas del
usuario

Nivel actual

Para empezar el juego BATTLE STAR en la pantalla inicial. Un mensaje "GAME START" aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER, que le conducirá a la pantalla de arriba. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER" se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para volver a la pantalla "GAME START".

1. En el nivel inicial, recibirá cinco vidas.
2. Mueva su nave y evite el ataque del enemigo usando las teclas DERECHA/IZQUIERDA.
3. Apriete las teclas DERECHA/IZQUIERDA una vez para moverse y manténgalas aprietas para un movimiento continuo.
4. Para descargar las balas, apriete Disparar bala y luego la tecla ENTER. Cada vez que apriete descargará una bala.
5. Para disparar automáticamente, apriete la tecla TV VIDEO una vez para que se active esta función y apriétela otra vez para desactivarla.
6. Cada nivel tiene el mismo número de enemigos y disposición. Sin embargo, como el nivel aumenta, el enemigo se mueve y ataca más rápido.
7. Este es un juego de puntuaje y obtendrá a medida que vaya eliminando enemigos. Obtendrá puntaje más alto cuando los destruya en movimiento.
8. En el primer nivel, el registro estará en 30,000 puntos. Si llega a este registro y termina el juego, su puntaje inicial en el nuevo juego será 30,000 puntos.

CONTENIDO

LG CHESS es muy parecido a janggi (ajedrez coreano) La meta final en este ajedrez es poder atrapar al rey de su contrincante y de esta manera ganar. Cada pieza tiene su propio tipo de desplazamiento. Los jugadores se turnan moviendo una pieza cada vez. Elija la pieza que quiere mover desplazando una marca amarilla, luego lleve esta marca amarilla a la casilla de su elección y apriete la tecla ENTER.

CONTROLES DE USUARIO

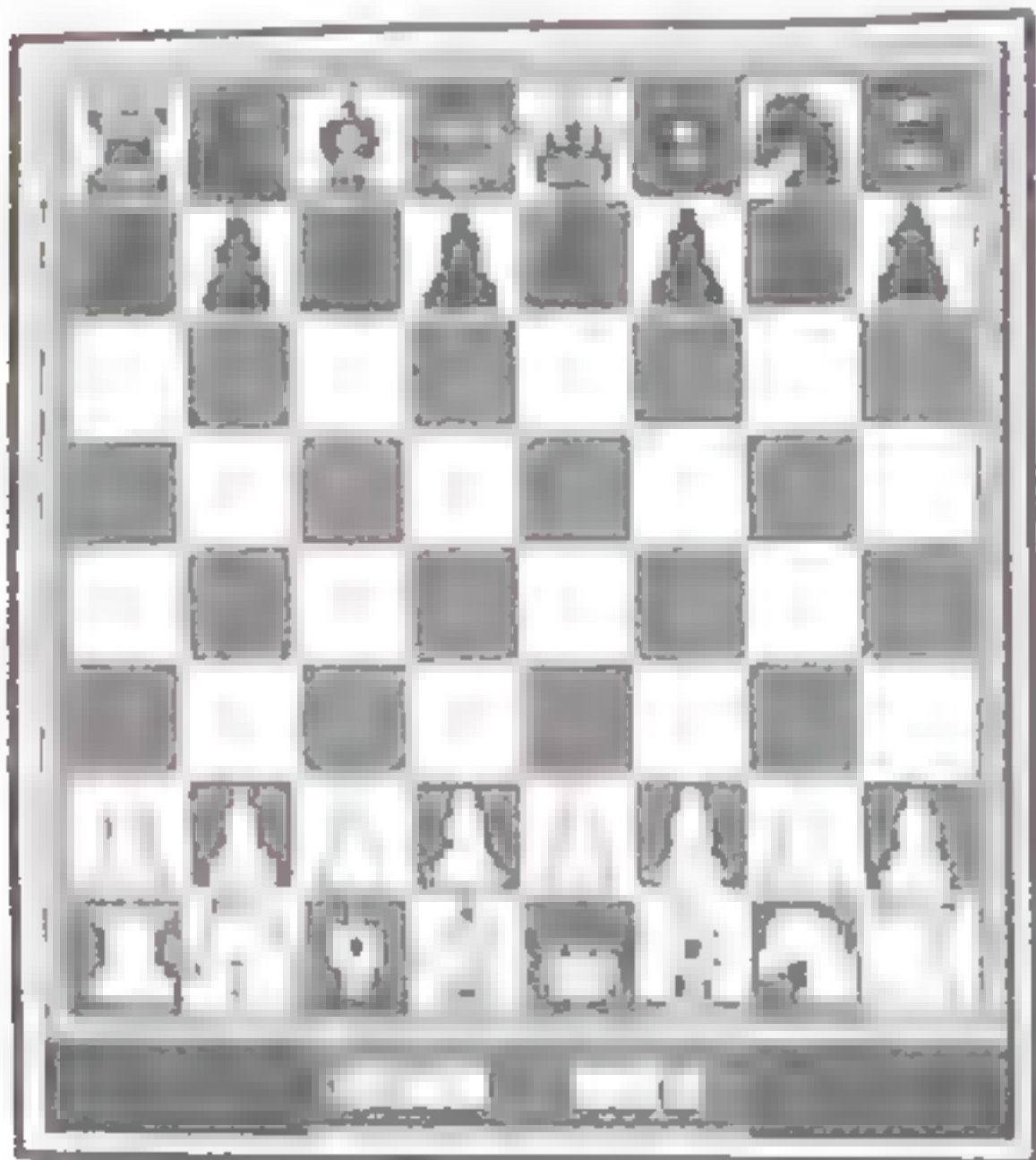
No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	► Tecla para mover a la derecha Apretar una vez la tecla moverá la marca amarilla un espacio a la derecha
2		TECLA IZQUIERDA	► Tecla para mover a la izquierda Apretar una vez la tecla moverá la marca amarilla un espacio a la izquierda.
3		TECLA ARRIBA	► Tecla para mover hacia adelante Apretar una vez la tecla moverá la marca amarilla un espacio hacia adelante.
4		TECLA ABAJO	► Tecla para mover hacia atrás Apretar una vez la tecla moverá la marca amarilla un espacio hacia atrás.
5		TECLA ENTER	► Tecla Enter Utilice esta tecla cuando quiera ejecutar el movimiento Si aprieta esta tecla, la pieza se moverá a la posición donde está la marca amarilla
6		TECLA TV/VIDEO	► Tecla para renunciar o de empate Utilice esta tecla cuando quiera parar el juego o pedir un empate. Apriete la tecla verde y elija entre RENUNCIAR y EMPATE utilizando la tecla VOL + o la tecla VOL-
7		SLEEP KEY	► Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL

Para poder jugar elija 8 CHESS en la pantalla de menú. Cuando el mensaje "GAME START" aparezca apriete la tecla ENTER para ver la pantalla de arriba. Solamente después de apretar la tecla ENTER después de ver el mensaje de "GAME OVER", podrá volver a la pantalla de "GAME START".

1. El jugador con piezas blancas es siempre el primero en mover.
2. Coloque la marca amarilla a la pieza que quiere mover utilizando las teclas ARRIBA ABAJO DERECHA IZQUIERDA. Y apriete la tecla ENTER. Otra vez mueva la marca amarilla hasta el espacio de su elección, y apriete la tecla ENTER.
3. Cada pieza tiene su particular método y número de casillas para desplazarse
4. Cuando el jugador de blancas mueve una vez, el control de la marca amarilla pasa al otro jugador.
5. Lo mismo se aplica al jugador de negras.
6. El jugador que pueda eliminar al rey del contrincante gana el juego

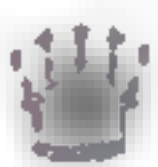
Localización y movimiento de cada pieza



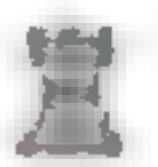
Pieza	Nombre	Score
	Rey	
	Reina	9
	Torre	5
	Caballo	3
	Alfil	3
	Peón	1



El rey es vital, si lo pierde, el juego se acaba. Como se ve en el movimiento del diagrama, el rey se puede mover sólo una casilla en cualquier dirección



La reina es la pieza más poderosa en el tablero de ajedrez. Puede moverse tantas casillas como se desee y en cualquier dirección (salvo si hay algún obstáculo). La reina dirige ataque y defensa.



Las torres, agrupadas con la reina, se consideran como las "piezas principales". La torre se puede mover cualquier numero de casillas en una linea recta a lo largo de cualquier columna o fila



El alfil se puede mover cualquier numero de casillas en una dirección diagonal. El alfil es una pieza fuerte en las situaciones abiertas. Cada jugador comienza con dos alfiles, uno situado en un cuadrado blanco, y otro en un cuadrado negro



El caballo tiene un modo muy peculiar de movimiento —parecido al caballo de janggi tradicional. El caballo puede moverse un cuadrado a lo largo de cualquier fila y luego hacia un ángulo, como se definido en el diagrama de la izquierda



Generalmente los peones se mueven solo una casilla cada vez. La excepción está en la primera vez que un peon se mueve, en esta ocasion se puede mover hacia adelante dos casillas mientras no haya piezas que lo obstruyan. Un peón no puede eliminar una pieza que esté directamente delante, solo las que esten hacia adelante de angulo derecho o izquierdo



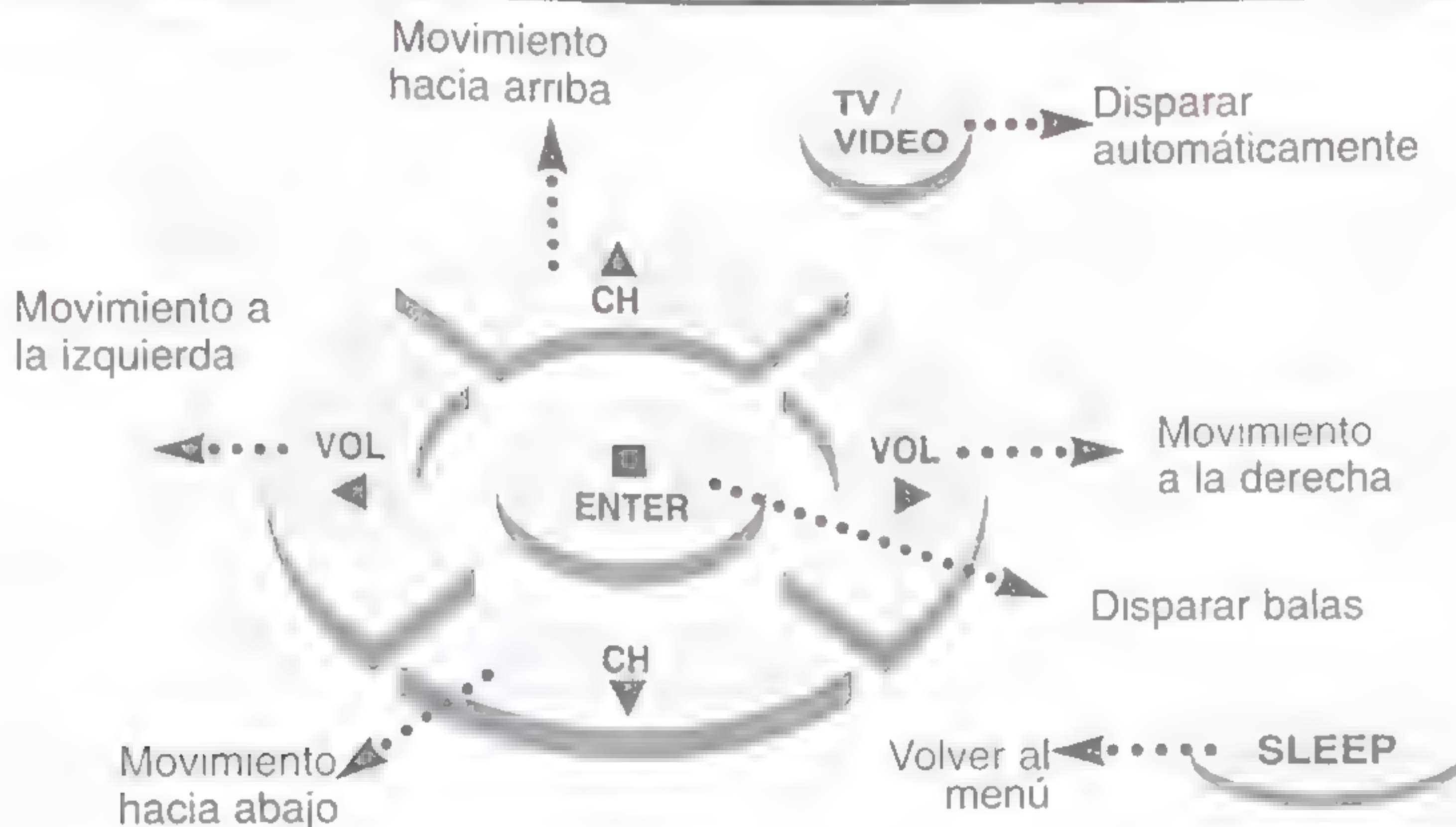
9

SPACE ROCKET

CONTENIDO

En este juego de puntuación, volará por el espacio y destruirá al enemigo. Utilice las teclas ARRIBA/ABAJO/DERECHA/IZQUIERDA para moverse hacia adelante y destruir a su enemigo. Los métodos con que su enemigo ataca y sus movimientos difieren por tipo de enemigo. Este juego le proporcionará una sensación como si fuera viajando en el espacio.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	► DERECHA Apriete la tecla una vez para un movimiento y manténgala apretada para un movimiento continuo
2		TECLA IZQUIERDA	► IZQUIERDA Apriete la tecla una vez para un movimiento y manténgala apretada para un movimiento continuo.
3		TECLA ARRIBA	► ARRIBA Apriete la tecla una vez para un movimiento y manténgala apretada para un movimiento continuo.
4		TECLA ABAJO	► ABAJO Apriete la tecla una vez para un movimiento y manténgala apretada para un movimiento continuo
5		TECLA ENTER	► Disparar balas Apriete la tecla para disparar balas. Dispara una bala cada vez que se aprieta
6		TECLA TV/VIDEO	► Disparar automáticamente Apriete la tecla una vez para disparar automáticamente y apriétela otra vez para desactivar esta función
7		TECLA SLEEP	► Volver al índice

PANTALLA
PRINCIPAL



Puntaje actual

Vidas de
usuario

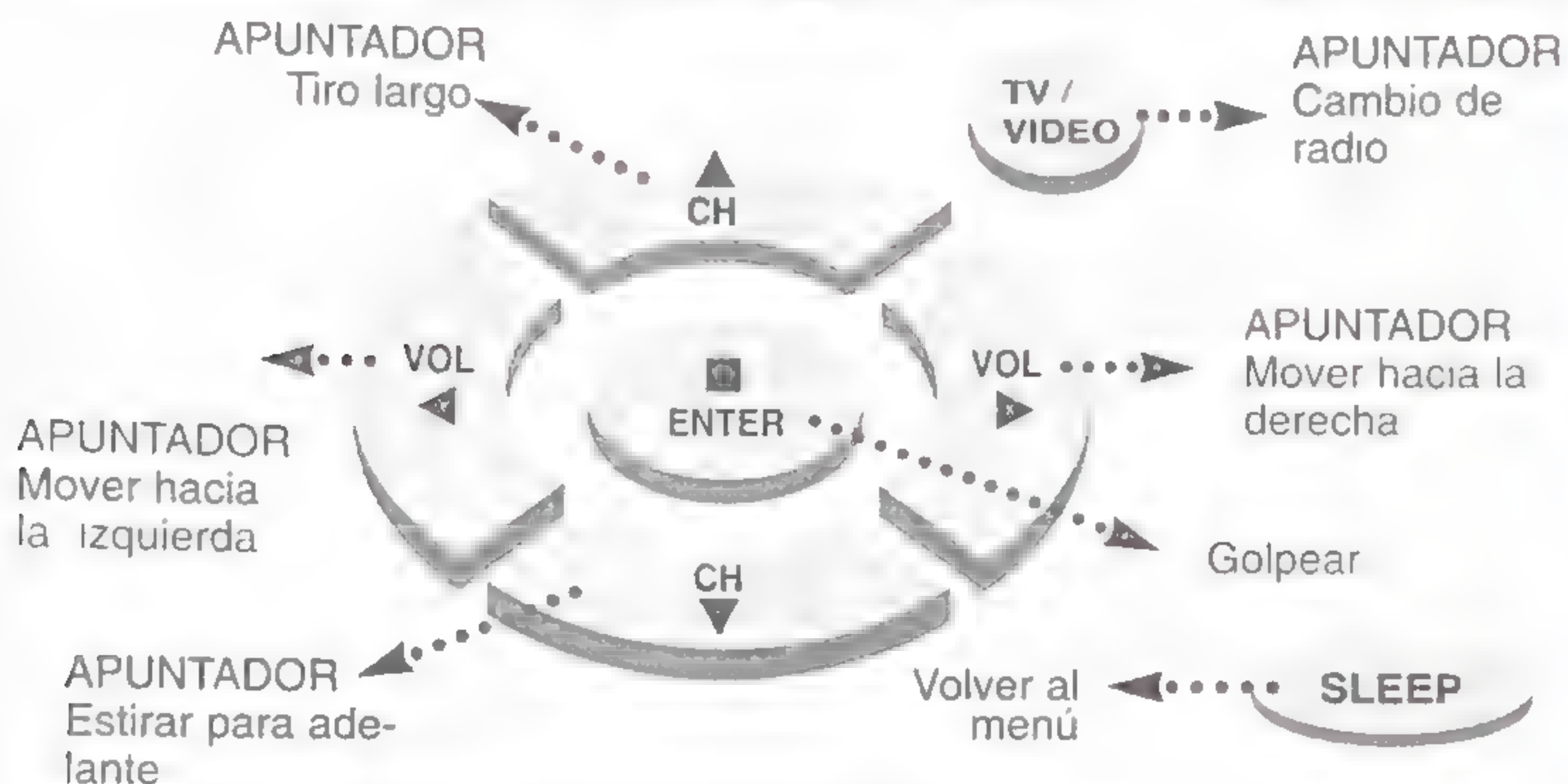
Para empezar el juego SPACE ROCKET en la pantalla inicial. Un mensaje "GAME START" aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER que le conducirá a la pantalla de juego. Cuando el juego termina un mensaje "GAME OVER" se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para volver a la pantalla GAME START.

1. En el nivel inicial, recibirá cinco vidas.
2. Mueva su nave y evite los ataques del enemigo utilizando las teclas ARRIBA/ABAJO DERECHA/IZQUIERDA.
3. Apriete las teclas ARRIBA/ABAJO DERECHA/IZQUIERDA una vez para un movimiento, y manténgalas apretadas para un movimiento continuo.
4. Para disparar las balas, apriete la tecla ENTER. Cada vez que la pulse se disparará una bala.
5. Para disparar automáticamente, apriete la tecla TV VIDEO una vez y apriete la otra vez para desactivar esta función.
6. El enemigo efectuará varios tipos de ataques. Tiene que moverse en todas direcciones para escapar a estos ataques.

CONTENIDO

POCKET BALL es un juego de simulación deportivo. Ajuste la dirección de la bola presionando el teclado de dirección y golpee la bola, de acuerdo con la fuerza inicial hacia el hoyo. Cada nivel presenta diferente cantidad de bolas y diferentes formas y el lugar del hoyo. Usted debe meter todas las bolas para avanzar al próximo nivel. En total hay cinco bolas y usted puede intentar tres golpes para cada bola. Si usted falla en meter la bola en los tres intentos, usted pierde la bola.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA	REFERENCIA
1	TECLA DERECHA	► Mover hacia la derecha Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha apuntando la bola. Sostenga el teclado para seguir moviendo
2	TECLA IZQUIERDA	► Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda apuntando la bola. Sostenga el teclado para seguir moviendo
3	TECLA ARRIBA	► Empujar el indicador Presione el teclado para empujar el indicador. Sostenga el teclado para seguir moviendo
4	TECLA ABAJO	► Acercar el indicador Presione el teclado para acercar el indicador. Sostenga el teclado para seguir moviendo
5	TECLA ENTER	► Golpear Presione una vez el teclado para golpear la bola
6	TECLA TV/VIDEO	► Cambiar el radio Presione una vez el teclado para mover el indicador dentro del radio pequeño, dos veces para mover el indicador dentro del radio amplio
7	TECLA SLEEP	► Volver al índice

PANTALLA
PRINCIPAL



Seleccione Nivel
Seleccione la fuerza
de fricción (más alto
más espacio la bola)

Puntaje actual Nivel actual Numero de tiros
Número de bolas Fuerza de taco

El número
puntaje

Apuntador

Bola del
jugador



Para comenzar seleccione 10 POCKET BALL sobre la pantalla de menú. El mensaje "GAME START" aparecerá en la pantalla. Seleccione la ronda y la intensidad de fricción en la pantalla siguiente usando las teclas ARRIBA ABAJO e DERECHA IZQUIERDA respectivamente. Presione la tecla ENTER para comenzar el juego que luego le guiará a la pantalla de juego. Cuando el juego concluya le mostrará "GAME OVER" aparecerá en la pantalla. Presione la tecla ENTER para regresar a la pantalla de "GAME START"

En la fase inicial se le dará un tiempo de 10 segundos para meter la bola en el agujero. Usted debe meter la bola en tres tiros. De otra manera, usted pierde la bola. Use las teclas ARRIBA ABAJO DERECHA IZQUIERDA para mover el apuntador. Las teclas ARRIBA ABAJO son para empezar a acercar el apuntador y las teclas DERECHA IZQUIERDA son para mover el apuntador hacia la derecha y la izquierda. Hay dos maneras de mover el apuntador hacia la derecha y hacia la izquierda. Presione la tecla ENTER una vez para el movimiento normal y presione la tecla ENTER dos veces para el gran movimiento.

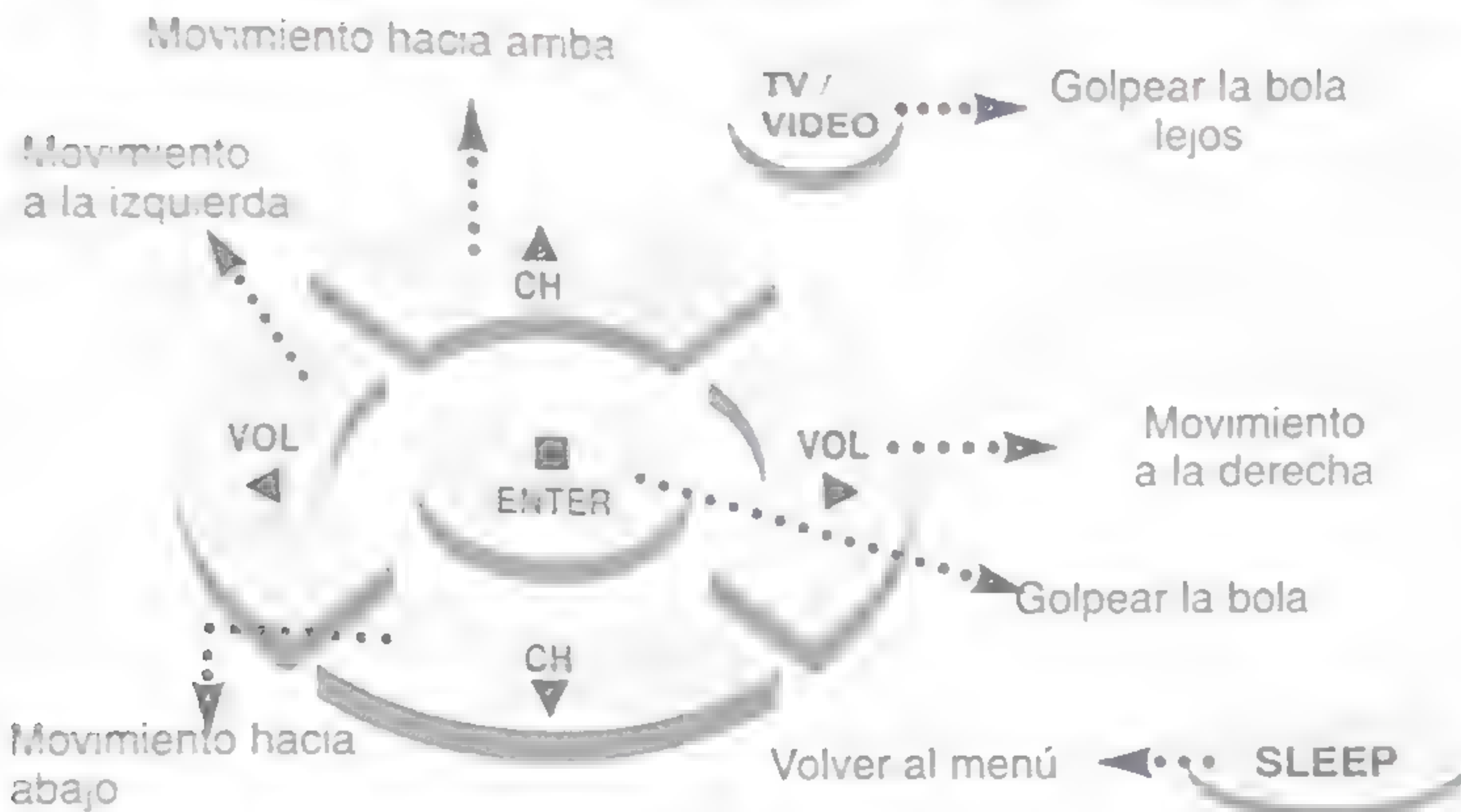
Después de cada tiro se le dará un tiempo de 10 segundos para meter la bola en el agujero. Presione la tecla ENTER una vez para el movimiento normal y presione la tecla ENTER dos veces para el gran movimiento. La fuerza de tiro se incrementará cada vez que usted presione la tecla SLEEP.

CONTENIDO

Este es un juego de tenis muy familiar.

El jugador que tiene el servicio automáticamente envía la pelota hacia la recepción que desea. El oponente obtiene el punto si él/ella recibe la pelota y envía de vuelta a la cancha que el jugador, el no obtiene el punto. Cada juego consta de 6 sets y el ganador se determina en total por tres juegos. La velocidad y la habilidad del oponente solo varían en cada nivel.

CONTROLES DE USUARIO

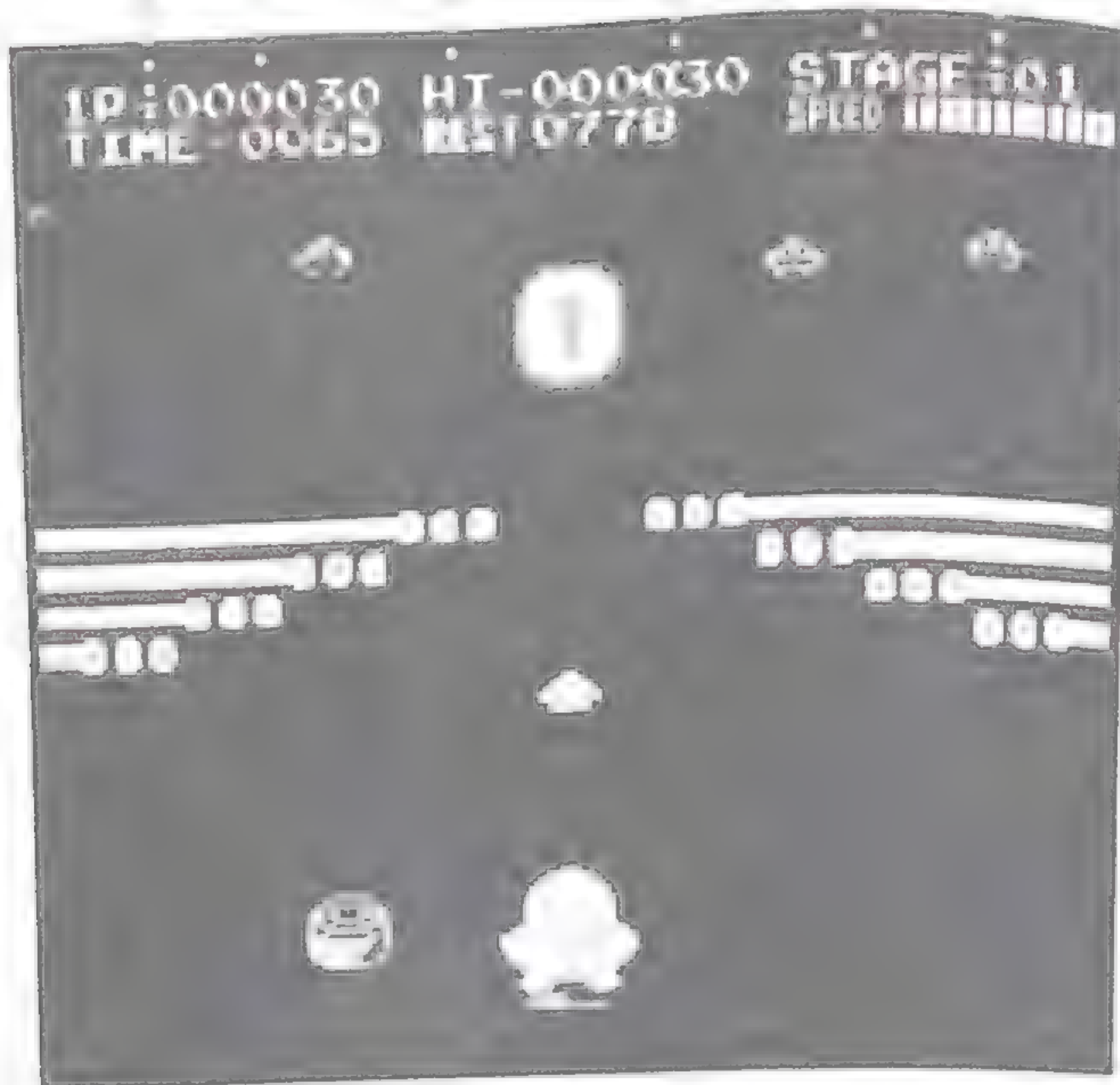


No	TECLA	REFERENCIA
1	TECLA DERECHA	► Mover hacia la derecha Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha. Presione continuamente para seguir moviendo
2	TECLA IZQUIERDA	► Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda. Presione continuamente para seguir moviendo
3	TECLA ARRIBA	► Mover hacia arriba Presione una vez el teclado para mover hacia arriba Presione continuamente para seguir moviendo
4	TECLA ABAJO	► Mover para abajo Presione una vez el teclado para mover hacia abajo Presione continuamente para seguir moviendo
5	TECLA ENTER	► Golpear la pelota Presione una vez el teclado para golpear la pelota
6	TECLA TV/VIDEO	► Golpear la pelota hacia lejos Presione una vez para golpear la pelota lejos.
7	TECLA SLEEP	► Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL

Puntaje actual El más alto puntaje Etapa actual

Tiempo límite Distancia Velocidad actual



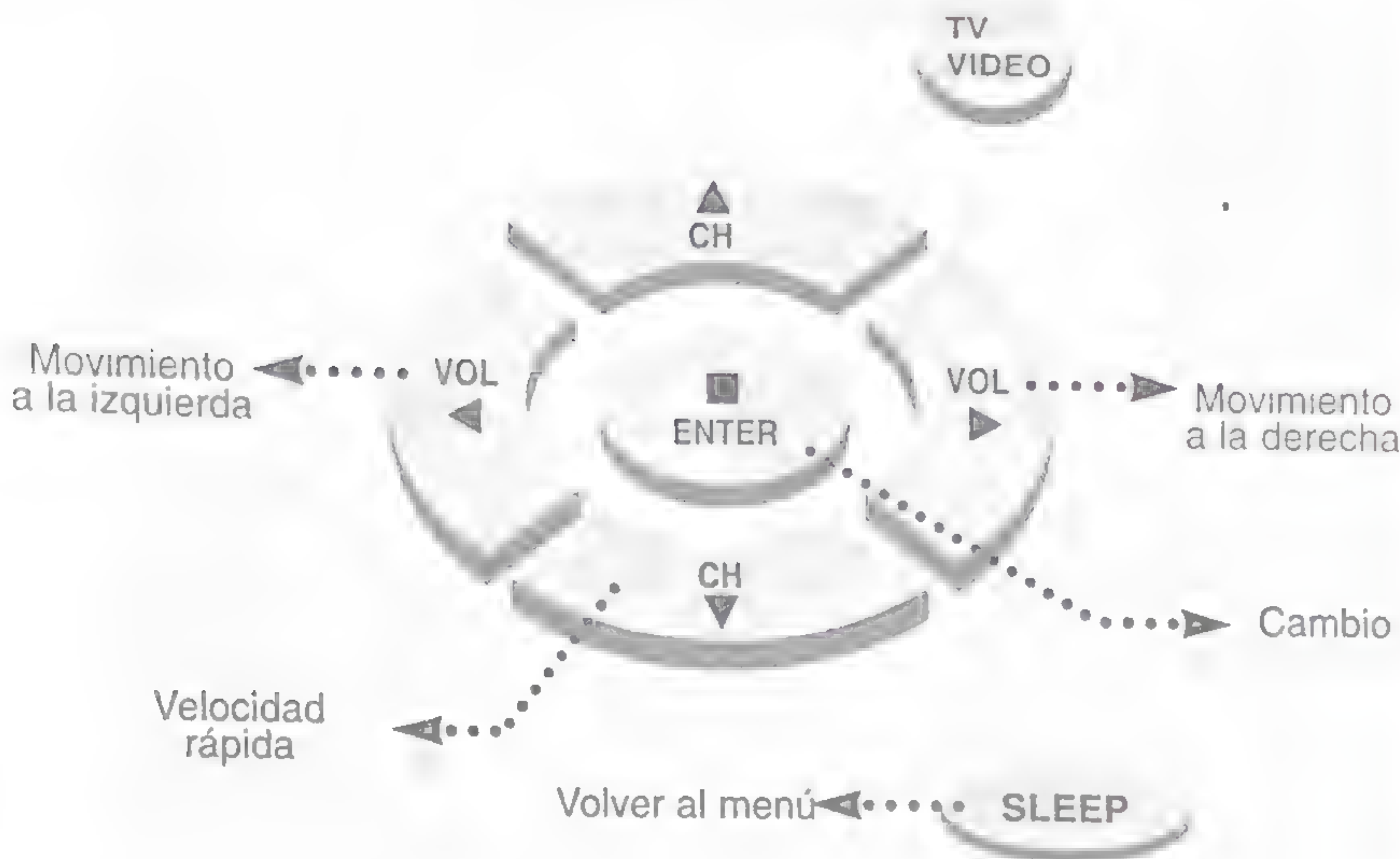
Para empezar elija 12 LITTLE STAR en la pantalla inicial. Un mensaje "GAME START" aparecerá en la pantalla. Apriete la tecla ENTER, que le conducirá a la pantalla de juego. Cuando el juego termina, un mensaje, "GAME OVER" se mostrará en la pantalla. Apriete la tecla ENTER para volver a la pantalla GAME START.

- 1 Cuando comienza el juego, el jugador comienza a mover para adelante. La velocidad del jugador está ajustado como "medium". Para cambiar la velocidad, use las teclas ARRIBA y ABAJO.
- 2 Al encontrarse con agujeros negros o extraterrestres durante el juego, use la tecla ENTER para saltar sobre ellos.
- 3 Cuando extraterrestres salgan de los agujeros negros, atrápelas para aumentar puntos. También, agarre el combustible de la nave para ganar más puntos.
- 4 Si no logra escapar del agujero negro, presione la tecla ENTER para escapar. El tiempo del juego no termina si usted cae o toca el agujero negro o se encuentra con un enemigo. Cuando finalmente se escapa o se aleja del enemigo, la velocidad de la nave vuelve al del nivel original.
- 6 Si falla en llegar a tiempo al lugar de destino, el cual puede observar en la parte superior izquierda de la pantalla, el juego termina.
- 7 Durante el juego, la dirección aparece en el tope de la pantalla y los artículos del usuario automáticamente se torna a la izquierda cuando la nave dirige a la esquina de la derecha y lo contrario si la nave dirige a la esquina de la izquierda.
- 8 Los obstáculos y el tiempo de llegada son diferentes en cada etapa. Mientras más temprano llegue a la meta final, más puntaje obtiene.

CONTENIDO

Es un juego de rompecabezas muy emocionante. Cada bloque tiene tres figuras con diferentes colores. Los bloques desaparecen cuando emparejan las figuras horizontal y verticalmente. Para emparejar las tres figuras de cierto color, cambie el orden usando el teclado de direccion. si falla en emparejar las figuras y si los bloques se amontonan verticalmente el juego se termina.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	► Mover hacia la derecha Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha. Presione continuamente para seguir moviendo
2		TECLA IZQUIERDO	► Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda. Presione continuamente para seguir moviendo
3		TECLA ABAJO	► Aumentar la velocidad Presione una vez el teclado para bajar los bloques con más velocidad. Para regresar a la velocidad original presione una vez más.
4		TECLA ENTER	► CAMBIO Presione una vez el teclado para cambiar la posición de las figuras
5		TECLA SLEEP	► Volver al índice

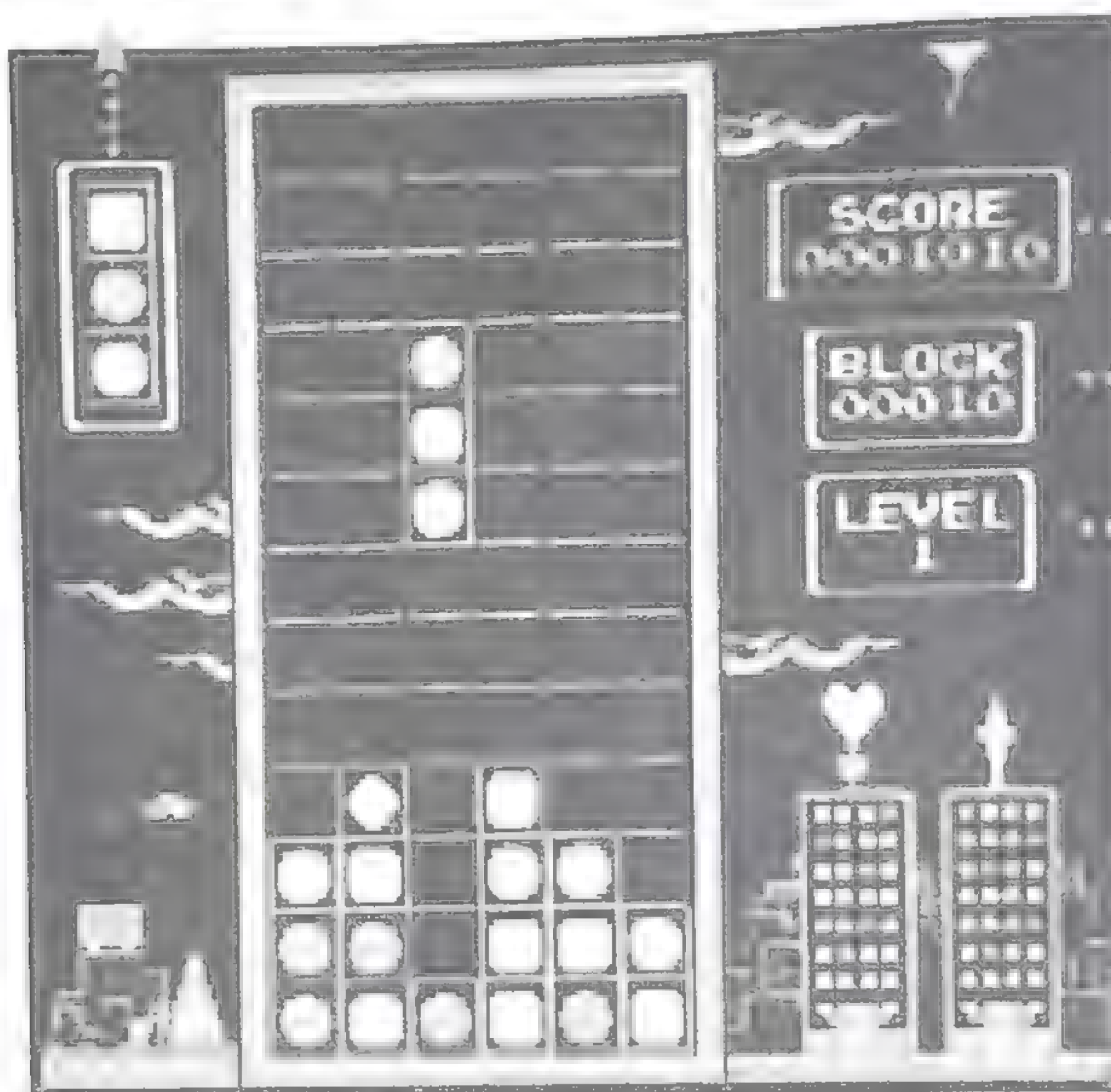
PANTALLA PRINCIPAL



Presionar la tecla ENTER para
Seleccionar el nivel
(usando teclados DERECHA -
IZQUIERDA)

Presionar la tecla ENTER para
seleccionar sonido
(usando teclados ARRIBA - ABAJO)

Figura siguiente



El más alto
puntaje

Puntaje
actual

Nivel actual

Seleccione 13 PERFECT PUZZLE sobre la pantalla inicial y comience el juego después de que aparezca la pantalla de arriba. Seleccione el nivel usando los teclados DERECHA y IZQUIERDA sobre la pantalla inicial y seleccione el sonido usando los teclados ARRIBA y ABAJO. Cuando el juego termine aparece el mensaje "GAME OVER". Presione la tecla ENTER para regresar a la pantalla "GAME START".

- 1 En el inicio del juego, aparece un rompecabeza de tres figuras de diferentes formas y colores; presione la tecla ENTER para cambiar la posición de las figuras.
- 2 Use los teclados DERECHA y IZQUIERDA para mover hacia la dirección que desea. Presionando una vez el teclado ABAJO, puede doblar la velocidad. Para regresar a la velocidad original, presione una vez el teclado ABAJO.
- 3 Cuando empareja tres figuras de cada color horizontal o verticalmente, las figuras desaparecen y obtiene los puntos.
- 4 Si falla en emparejar las tres figuras del mismo color, el rompecabezas se va moviendo hacia el tope. El juego concluye cuando el rompecabezas llega al tope.
- 5 Mientras más rompecabezas resuelva, mayor puntaje obtiene.

CONTENIDO

El juego de la memoria es un juego de carta en que el jugador debe memorizar los dibujos idénticos y encontrarlos. El número de las cartas con dibujo incrementa en cada etapa. En cada etapa, un par de cartas aparecen y mientras más alta sea la etapa, más cartas el jugador debe memorizar y encontrar. Al inicio, se le permite al jugador ver las cartas y luego se voltean. El jugador debe seleccionar cualquier carta y hallar la carta idéntica.

CONTROLES DE USUARIO



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	► Mover hacia la derecha Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha Presione continuamente para seguir moviendo
2		TECLA IZQUIERDO	► Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda Presione continuamente para seguir moviendo
3		TECLA ARRIBA	► Arriba Presione una vez el teclado para mover hacia arriba Presione continuamente para seguir moviendo
4		TECLA ABAJO	► Abajo Presione una vez el teclado para mover hacia abajo Presione continuamente para seguir moviendo
5		TECLA ENTER	► Tecla de selección de carta Presione para seleccionar la carta
6		TECLA SLEEP	► Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL



Use la tecla ENTER para seleccionar la etapa (usando teclas DERECHA - IZQUIERDA)

Use la tecla ENTER para seleccionar el sonido (usando teclas ARRIBA - ABAJO)

Puntaje actual



<Cuando muestra las cartas por primera vez> <Cuando todas las cartas son volteadas>

Selecione 14 QUICK BRAIN sobre la pantalla inicial y comience el juego. Cuando aparece la pantalla de arriba. Seleccione la etapa sobre la pantalla inicial usando las teclas DERECHA y IZQUIERDA. Seleccione el sonido usando las teclas ARRIBA y ABAJO. Cuando el juego concluye, el mensaje "GAME OVER" aparece. Presione la tecla ENTER para regresar a la pantalla "GAME START".

1 Cuando selecciona la etapa en el menú, se le permite seleccionar entre 1 y 12 etapas y cartas (usando las teclas DERECHA y IZQUIERDA).

2 Cuando comienza el juego, todas las cartas se muestran y se voltean para abajo. Use la tecla de dirección hacia abajo y ver el puntaje de las cartas que se voltean presionando la tecla ENTER.

3 Use la tecla de dirección hacia arriba para voltear una carta (presionando la tecla ENTER).

4 Si una carta que volteó es la misma, el mensaje "GOOD" aparece y la carta se vuelve a voltear. Si una carta que volteó es diferente, el mensaje "BAD" aparece y la carta se vuelve a voltear.

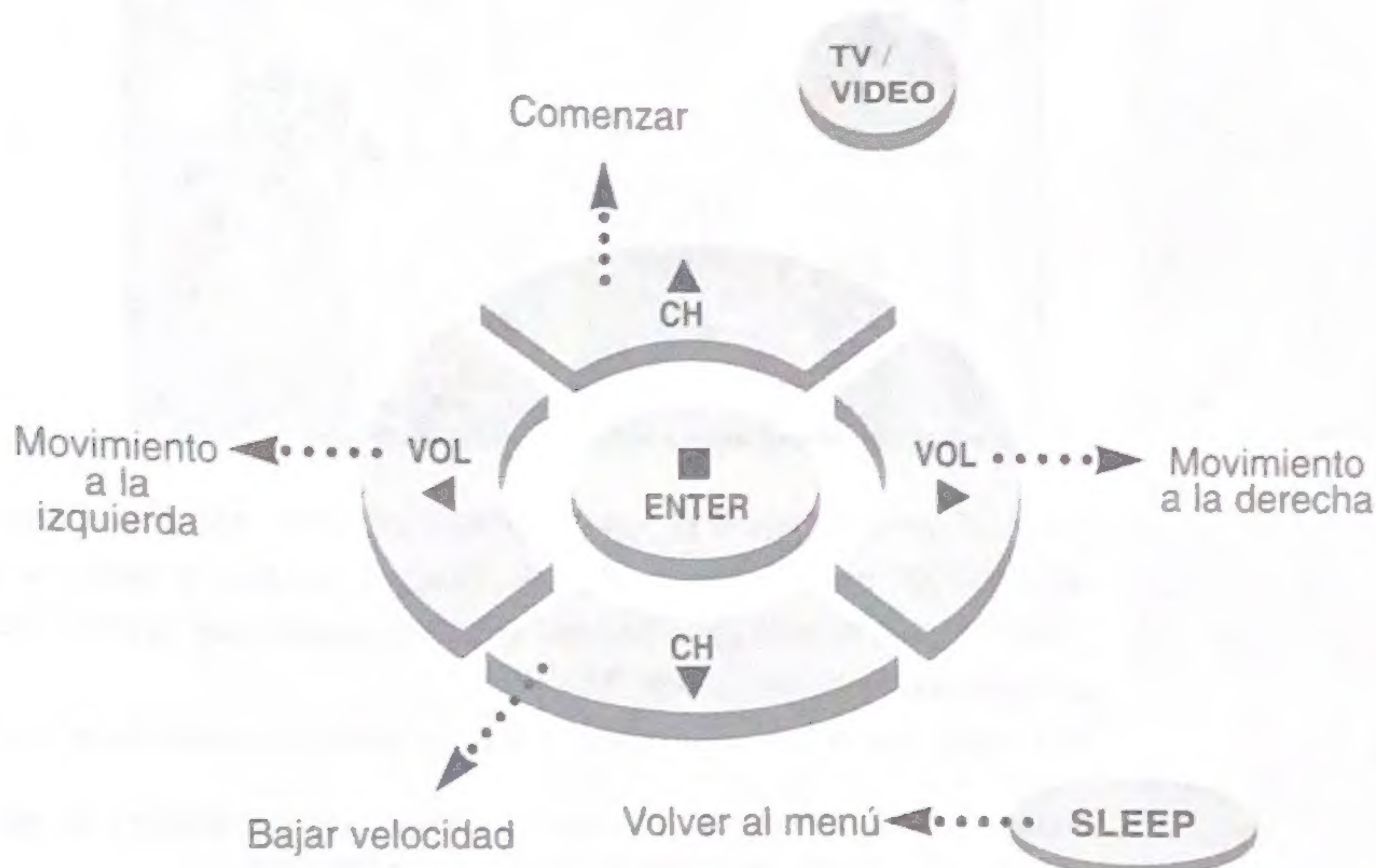
5 Si volteó todas las cartas correctamente, se le muestra el mensaje "GAME OVER" y la pantalla siguiente.

7 Mientras mas cartas acierte, mejor puntaje obtiene.

CONTENIDO

CONTROLES DE USUARIO

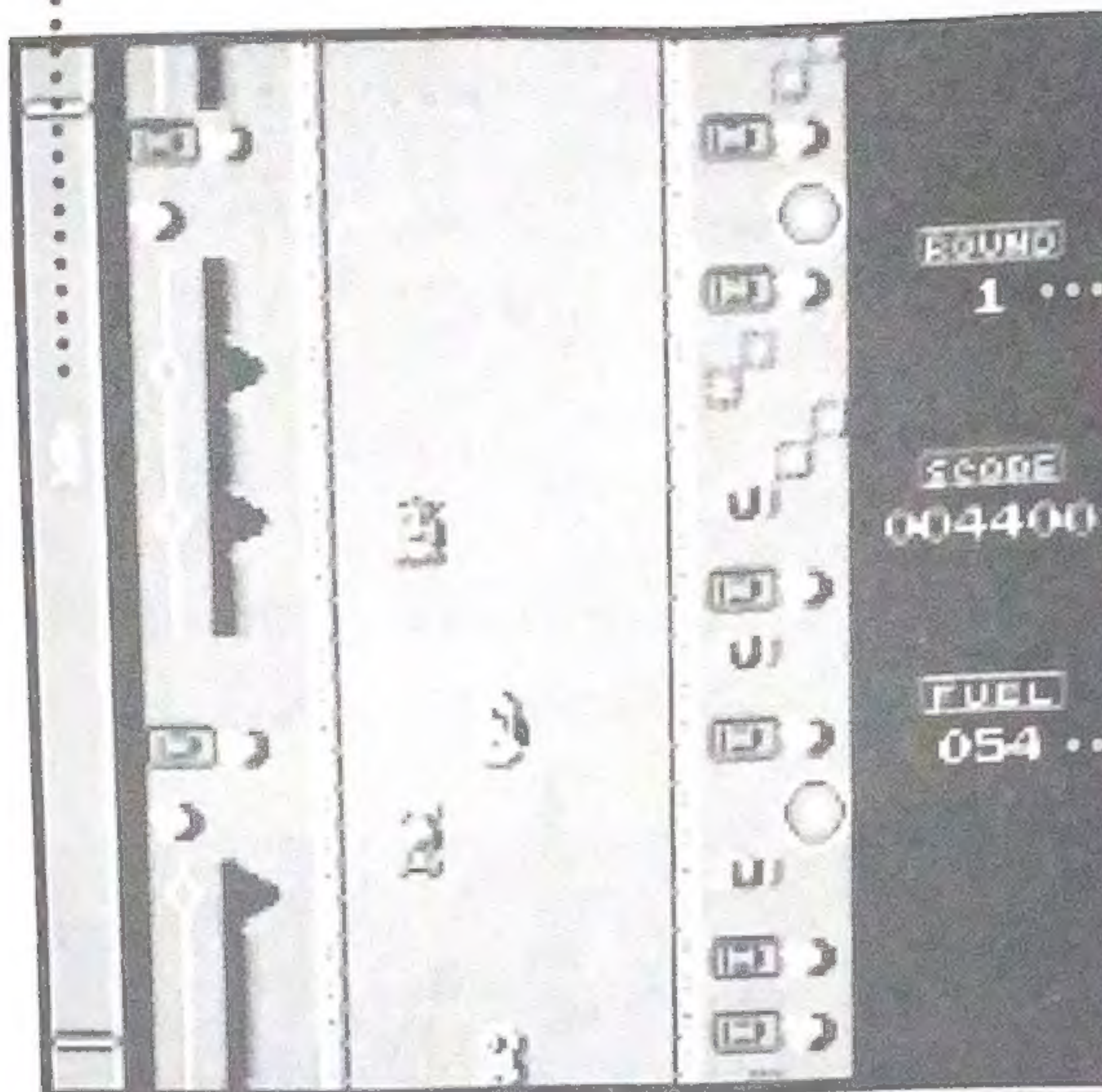
Es un impactante juego de carrera automovilístico. En este juego, los jugadores deben llegar a la meta en un determinado tiempo. Use el teclado de dirección para sobrepasar a otros oponentes y sobrellevar los obstáculos. Usted pierde tiempo si marcha hacia el obstáculo o hacia el carro del oponente mientras conduce, por lo tanto no logra llegar a la meta en su determinado tiempo. El sonido real y la velocidad le ofrece momentos más excitantes a los jugadores.



No	TECLA		REFERENCIA
1		TECLA DERECHA	► Mover hacia la derecha Presione una vez el teclado para mover hacia la derecha. Presione continuamente para seguir moviendo
2		TECLA IZQUIERDO	► Mover hacia la izquierda Presione una vez el teclado para mover hacia la izquierda. Presione continuamente para seguir moviendo
3		TECLA ARRIBA	► Comenzar Use para empezar a marchar por primera vez o después de un paro.
4		TECLA ABAJO	► Disminuir velocidad Use para disminuir la velocidad mientras conduce. Cuando presiona continuamente, la velocidad se disminuye hasta que el carro se detiene.
5		TECLA SLEEP	► Volver al índice

PANTALLA PRINCIPAL

Posición actual



Una vez que seleccione 15. CAR RACING del menú, aparece la pantalla de arriba. Use la tecla ENTER para comenzar el juego. Cuando concluya el juego, el mensaje "GAME OVER" aparece en la pantalla, sólo entonces puede usar la tecla ENTER para que la pantalla vuelva hacia "GAME START".

- ① Una vez que comience el juego presione dirección arriba para comenzar a mover el vehículo (Presione sólo una vez)
- ② Una vez que el vehículo comienza a mover, use los teclados de derecha e izquierda para evitar obstáculos o para sobrepasar a los otros.
- ③ El vehículo explota si choca con obstáculos u otros vehículos mientras compite, y tarda un segundo para volver a marchar.
- ④ La pantalla izquierda de la pantalla muestra la distancia restante y el tiempo que tarda hasta la meta final, mientras que la pantalla derecha muestra el puntaje y la cantidad de combustible restante
- ⑤ Como en el comienzo, el nivel del combustible comienza en 200 y comienza a disminuir con el progreso del juego. Si el combustible llega a 0, el vehículo se detiene y el juego concluye.
- ⑥ Una vez que el vehículo pasa la primera ronda, el juego pasa automáticamente a la siguiente ronda. (Nivel: Ronda 1 – Ronda 9)
- ⑦ Este juego mantiene los registros de los puntajes; cuanto más progrese el juego, mayor puntaje se obtiene.

NOTA

GAME

OTHER WAGON

D.J.S.

ATCM

